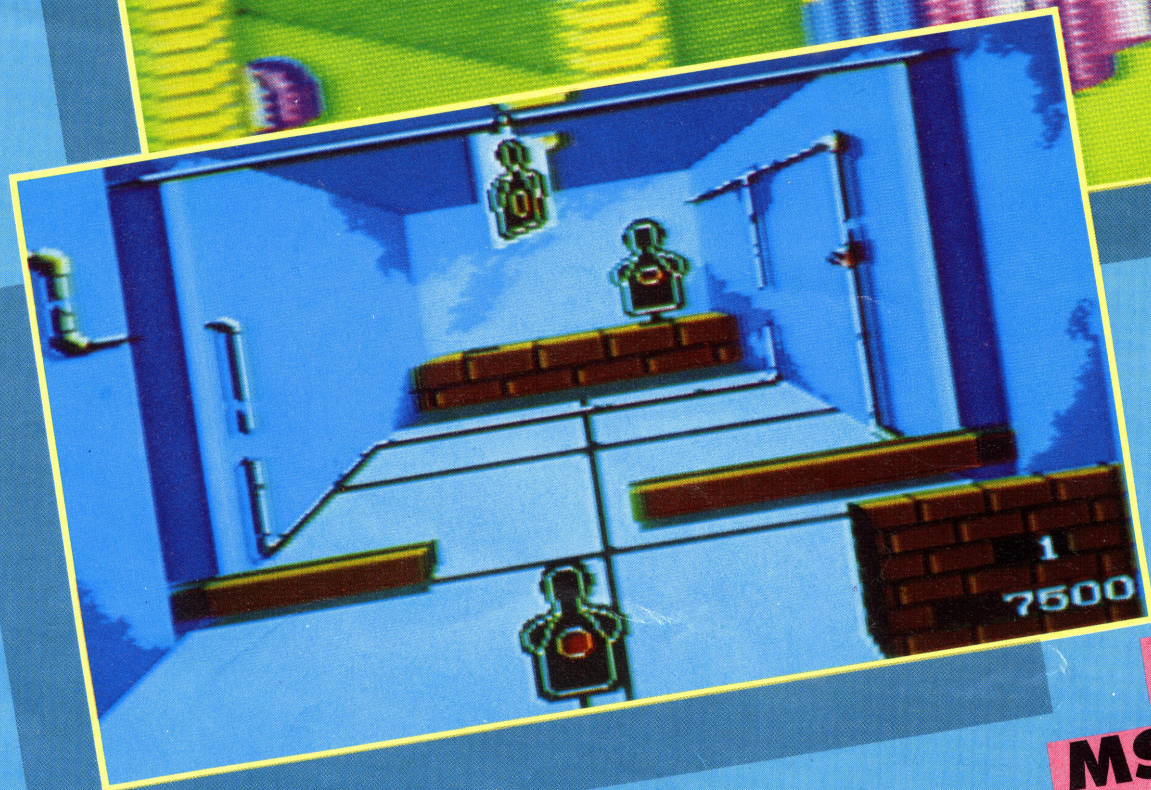
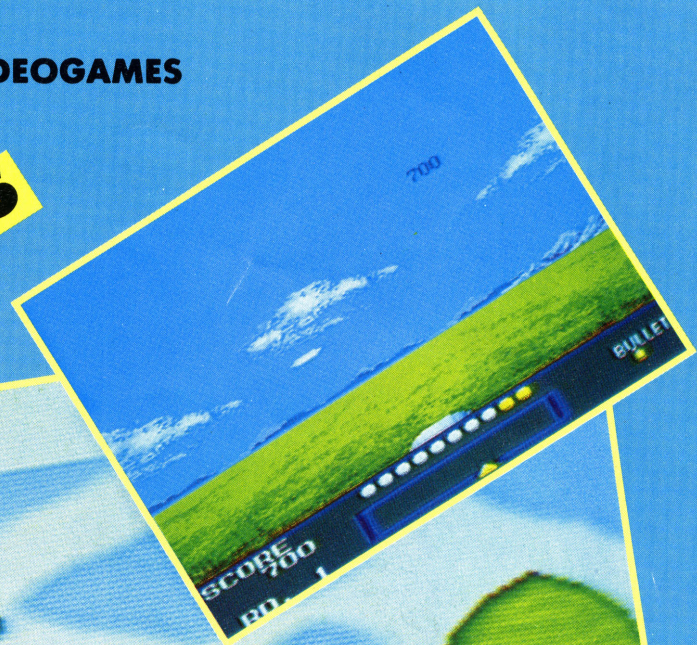
Videogiochi news

N° 45

MAGGIO
1987
L.3000
FRS 4.50

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES

COIN-OP A CASA:
MARBLE MADNESS
JR. PAC-MAN
ARKANOID
NEMESIS

23 PROVE PER:
CONSOLLE ATARI
CONSOLLE SEGA
C64 - SPECTRUM
MSX - MSX 2
C16 - ATARI ST

SPED. IN ABB. POST. GR. III/70%

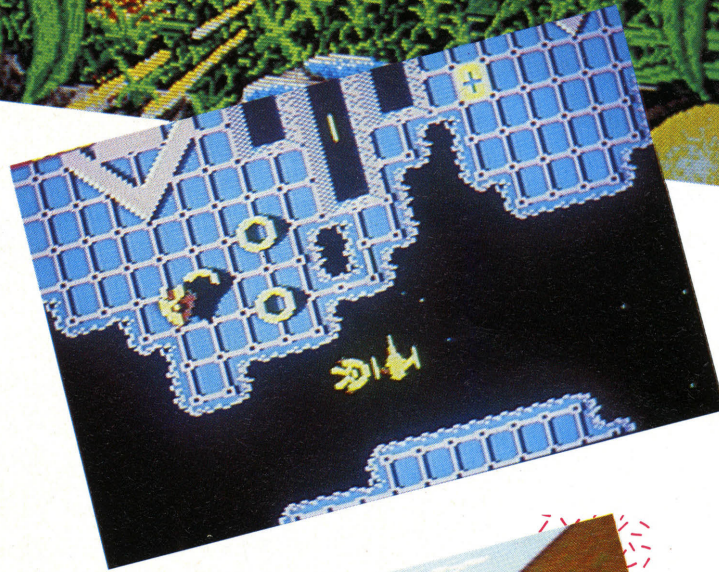
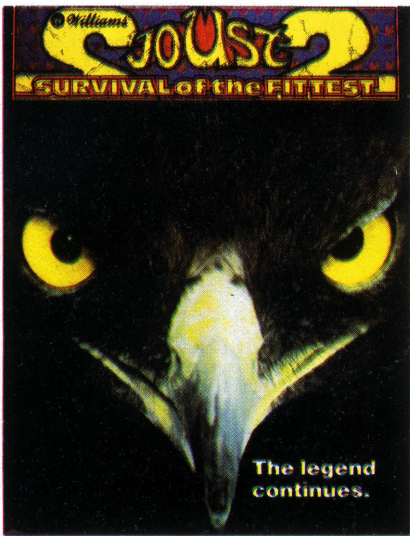
Noi 128 & 64 per capire e conoscere il tuo computer. Per lavorare, studiare e giocare. In questo numero troverai il foglio elettronico BUSICALC e un magnifico supergioco per provare la tua abilità "BOMBO". Ma non è finita: potrai scoprire memorie misteriose e imparare l'astronomia, e non è ancora tutto infatti per VIDEOMUSIC suonerai Gloria e tanta tanta grafica facile per i tuoi programmi colorati. In 128 & 64 non solo computer ma anche scuola, giochi, cultura, musica e telecomunicazioni. Il tutto naturalmente firmato Gruppo Editoriale Jackson!
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
C=128 C=64
in edicola c'é la tua rivista
la vuoi magazine, magazine TAPE o magazine DISK?
Noi 128 & 64
BUSICALC IL FOGLIO ELETTRONICO
BOMBO SUPERGIOCO DI ABILITÀ
VIDEO SOFTWARE disk
VIDEO SOFTWARE tape
BUSICALC

SOMMARIO

EDITORIALE

L'avvento di nuove tecnologie nel campo dell'informatica, come il videodisco, le CD-ROM, le memorie magnetiche, le credit card a microprocessore hanno influenzato pesantemente anche il mondo del videogioco, che è aumentato in complessità e interattività tanto da avvicinare sempre di più le consolle e gli home computer ai più sofisticati personal computer. Oggi chi gioca ai videogame è sempre più spesso anche un utente informatico più evoluto, che guarda al mondo dei PC con molta più attenzione di un tempo, interessato non solo al gioco puro, ma anche al software in genere, e a tutte le novità del mercato. Per dare ai lettori una visione più completa dell'informatica individuale legata al mondo dei personal computer, Videogiochi news amplia i propri orizzonti trasferendosi dal prossimo numero su Bit, la rivista del Gruppo Editoriale Jackson dedicata a tutta la microinformatica, dove sarà presente come inserto dedicato ai videogames. Appuntamento su Bit, dunque, a tutti i fedelissimi lettori del più importante mensile di giochi per computer e consolle.

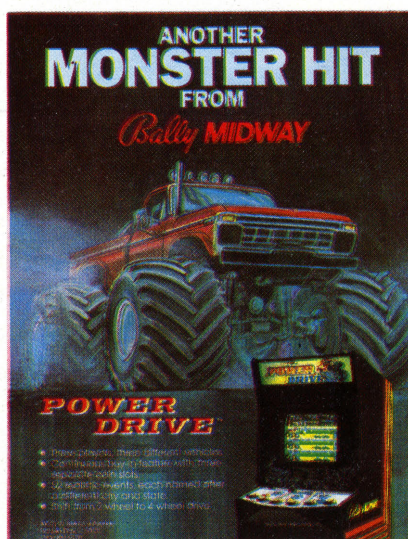
L'Editore

NEWS

GRANDE FIERA D'APRILE 1987

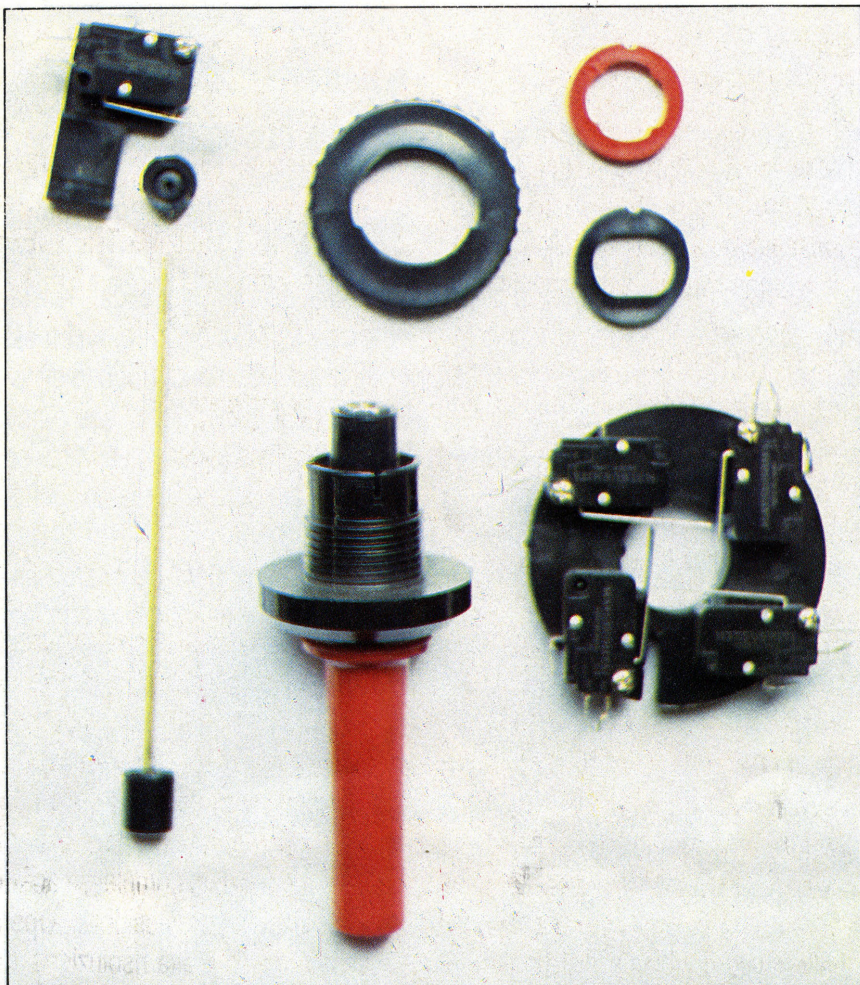
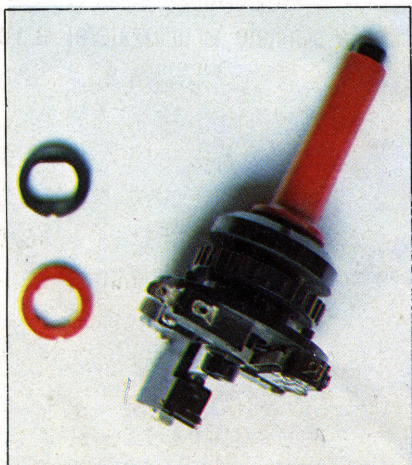
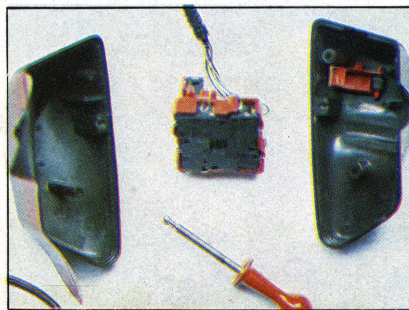
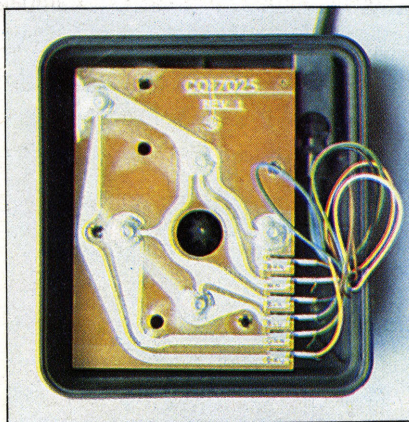
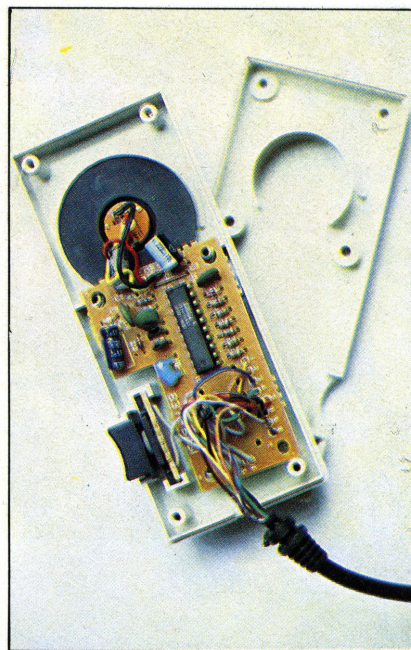
Dopo molti anni che gli operatori del settore del divertimento automatico si lamentavano della sistemazione nella tradizionale fiera di Milano, che dall'anno scorso ha assunto l'attuale denominazione abbandonando quella di "Fiera Campionaria", finalmente quest'anno hanno ottenuto una "promozione": sono passati dal padiglione 33, somigliante più a un girone dell'inferno, al padiglione 7, ben più ampio ed accogliente.
Eppure, nonostante questo buon auspicio dobbiamo confessarvi che siamo rimasti un po' delusi dal nostro giro di perlustrazione.
Colpa degli espositori?
Sì e no!
Sì, perché in realtà non erano molte le vere novità esposte, e no, perché molti giochi non erano per noi delle novità assolute, anche se non sono ancora entrate nel giro della grande distribuzione, per il semplice motivo che durante quest'ultimo anno non ci eravamo impegnati solo sul fronte italiano, come al solito, ma ci eravamo informati direttamente anche sulle mostre di settore all'estero, ottenendo così un migliore aggiornamento.
A riprova di ciò, i due giochi che andavano per la maggiore in Fiera, essendo presenti in quasi tutti gli stand, erano OUT RUN e KICK AND RUN!
Un po' boicottata era invece la macchina della KONAMI, WEC LE MANS 24, perché pare che non venga offerta anche nel modello "UPRIGHT" (cioé in piedi), ma solo nei due cabinati (il piccolo, particolarmente bruttino, è stato definito da qualcuno "un semicupio"): c'erano solo un paio di macchine da provare.
Altri giochi già presentati all'AMOA (vedi VGn 40) erano DOUBLE DRIBBLE, versione della KONAMI del basket, VS. SLALOM della NINTENDO, videogioco sciistico nel quale due joystick simulano i bastoncini dello sciatore, JOUST 2 della WILLIAMS e POWER DRIVE della BALLY MIDWAY.
Forse l'unica casa presente con un buon numero di giochi era proprio quest'ultima: allo stand della Playtronic c'erano infatti i "soliti" giochi sperimentali della BALLY SENTE, quali STREET FOOTBALL, versione ridotta e giocata in strada del football americano, o MOONQUAKE, nel quale si comanda un droide saltellante su una superficie di quadrati... cadenti; della BALLY MIDWAY era esposto anche SARGE, battaglia tra carri armati, e SPY HUNTER II, versione riveduta e corretta del noto agente segreto, giocabile in due contemporaneamente, su due differenti monitor, come accadeva in MAX RPM.
Altri videogiochi già visti o "sentiti" erano GRYZOR della KONAMI, stile "Rambo" con una fine spettacolare nella quale dobbiamo distruggere un vero e proprio cuore, GIGAS della SEGA, sulla falsariga di ARKANOID, PANIC ROAD della TAITO, strampalata simulazione di un flipper, e YANZA MARU della IREM, altra versione della serie "samurai spaccatutto".
E veniamo alle "news": l'ATARI presentava 720°, uno spettacolare videogioco nel quale i patiti di skateboard potranno sfoderare tutta la loro bravura, e ROAD BLASTER, pista che mira a gareggiare con OUT RUN.
Spettacolare, ma non eccezionale come giocabilità era anche DANGER ZONE, che riproduce una vera mitragliatrice: un buon allenamento per i muscoli spostare anche il monitor!
Infine c'erano un paio di giochi spaziali, MISSION 660 della TAITO e VALTRIC della ALECO, una nuova versione di EXERION, chiamata EXERIZER (sempre marcata JALECO), una nuova avventura di un agente segreto della NAMCO (ROLLING THUNDER) e l'ultimo gioco del filone "fantasy" della SEGA (ALEX KIDD).

ART SCRIBE PER ATARI ST

ART SCRIBE include gran parte delle caratteristiche di NeoChrome e di Degas e può anche usare i files creati con questi programmi. A proposito di files, in ogni dischetto è possibile memorizzare fino a 11 segni. Pur essendo estremamente facile da usare anche da parte di utenti meno esperti, AS include funzioni complesse adatte ad applicazioni professionali. Opera in bassa, media e alta risoluzione. Lo schermo in cui si imposta il disegno rimane sempre a completa disposizione; infatti in menu di comandi viene richiamato per mezzo del mouse. Il menu principale permette di operare una scelta iniziale che conduce in molti casi ad un ulteriore menu secondario. Sopra il menu principale troviamo la tavolozza per la scelta dei colori, che viene attivata tramite l'omonima opzione nel menu principale. I colori possono essere composti mediante l'uso del mouse, facendo scorrere gli speciali "sliders" che modificano le intensità dei colori di base. ART SCRIBE include tutte le opzioni che ci si aspetta da un ottimo programma di grafica. È possibile utilizzare 16 diversi "pennelli" o definirli a piacere. Dopo aver selezionato un "pennello", la sua forma influenzerà qualsiasi tipo di funzione si voglia utilizzare. Questo permette, ad esempio di disegnare un cerchio utilizzando un grosso "pennello" ottenendo così un effetto tridimensionale. Il sub-menu delle "forme" permette di disegnare cerchi, poligoni, linee e cornici. La funzione di disegno poligoni è particolarmente potente; infatti permette di impostare il punto centrale del poligono, che può avere fino a 18 lati, espanderlo fino alla grandezza richiesta e poi, usando l'opzione di rotazione, girarlo in qualsiasi angolazione. La funzione "rimepimento" offre una scelta di 36 diversi tipi di pattern. Ci sono inoltre 36 "riempimenti" multicolore che si possono ridefinire. La funzione di "spruzzo" permette di disegnare come se si utilizzasse una pistola a spruzzo, o una bomboletta, e si può impostare una velocità a scelta fra tre diverse come pure una specifica densità. L'opzione "testo" permette di inserire testi direttamente dalla tastiera e selezionare diversi tipi di scrittura (tra cui bold, italiano, sottolineato, outline) prima di posizionarlo sullo schermo. Si può anche scrivere in verticale o diagonalmente in 6 diverse grandezze di caratteri. È possibile scegliere direttamente tra

varie misure d'ingrandimento, ed anche ingrandire progressivamente fino ad ottenere un insieme di punti. Si possono inoltre "girare" verticalmente o orizzontalmente "parti" del disegno. Una delle funzioni più potenti di ART SCRIBE permette di definire una sezione dello schermo ed usarla come "Pattern" che potrà a sua volta essere adoperata con la funzione di "spruzzo", "disegno" e molte altre: gli effetti che si possono ottenere sono strabilianti. Un'ulteriore caratteristica molto interessante di AS è data dalla sua capacità di tenere direttamente in memoria fino a 6 disegni contemporaneamente, e di operare con funzioni di spostamento o copia tra un disegno ed un altro, offrendo così possibilità illimitate all'utilizzatore; la versione finale di ART SCRIBE conterrà una vasta scelta di trasparenti, modi XOR ed NAD per ottenere infinite possibilità di miscelamento. Per i disegnatori professionisti ciò potrebbe rivelarsi molto utile, mentre per gli appassionati costituirà un divertente mezzo per realizzare affascinanti effetti pseudo-random. A questo prezzo e nella versione finale, sarà veramente difficile ignorare ART SCRIBE.

JOYSTICK: CROCE E DELIZIA DEI VIDEOGIOCATORI

"Ho appena comprato un videogioco che è la fine del mondo!"
"Anch'io, ma il mio è sicuramente meglio del tuo, perché il mio computer è migliore del tuo!"
"Il tuo computer? Quale? Quello che usi come termosifone quando non funziona il riscaldamento di casa tua?"

Avete appena letto uno squarcio di un non troppo edificante e tipico dibattito tra due videogiocatori incalliti; si parla, anzi si discute accanitamente elogiando o denigrando software e computer vari, e si dimentica spesso che in fin dei conti, in ultima analisi, lo scopo di tutto ciò è semplicemente giocare, e per giocare bene l'elemento indispensabile, "sine qua non", chi fa da interfaccia tra computer e noi è proprio lui: il JOYSTICK.
Alzi la mano chi non ha mai mandato una buona dose di improperi al povero Joystick per qualche insuccesso nelle sue sfide con i videogiochi.
Nessuno, vero?
La frase tipica di queste occasioni è: "È tutta colpa del Joystick!"
Vediamo quindi di conoscerlo più da vicino: con questo articolo non vogliamo tanto presentarvi una sfilata di Joystick decantandone i vari pregi e difetti, ma piuttosto abbiamo pensato di farvelo conoscere sotto un'aspetto inedito, cioé all'interno.
Vi presentiamo quindi due foto di uno dei migliori joystick per coin-op, del quale potete notare la robustezza per resistere alle "carezze" di mille e più utilizzatori vari.
La leva ha un'anima piuttosto spessa ed ha incorporato un pulsante di fuoco, che utilizza un microswitch, anziché le tradizionali lamelle.

Anche il movimento del personaggio che guidiamo nel gioco è ottenuto grazie a quattro microswitch; normalmente questo joystick è a otto direzioni, ma utilizzando delle apposite ghiere di plastica dura si possono ridurre le direzioni a quattro (per i giochi di labirinto, ad esempio) o a due (classico caso: Hyper Olimpic).
Passiamo ora alla foto successiva, che illustra il joystick più famoso del mondo, tanto che ha dato il nome all'innesto standard che utilizza: si tratta del joystick dato in dotazione con la consolle ATARI.
Questo joystick è mediamente ancora il migliore di tutti perché offre una buona giocabilità per tutti i generi di videogiochi; solo se si hanno delle esigenze particolari si può optare ad esempio per uno Star Fighter (per i giochi di velocità a due direzione tipo Decathlon) o per uno M1-gun (per i giochi di precisione, tipo i labirinti, per i quali le quattro direzioni fondamentali devono essere più marcate e immediate, mentre le altre si ottengono solo utilizzando una certa pressione).

Il pregio migliore del joystick ATARI è l'affidabilità e di conseguenza la durata, che dipendono proprio dalle microlamelle che potete vedere in dettaglio nella foto.
Nella foto successiva potete apprezzare in dettaglio il KONIX, che a parere nostro è il miglior joystick tra quelli che utilizzano i microswitch, a meno

che non siate dei mancini: infatti questo joystick ha un design particolare, unico, che permette un'impugnatura "anatomica", almeno per chi ha una "guardia normale".
Il KONIX risulta quindi il joystick più comodo per i giochi di precisione e di velocità, mentre è meno efficace per i giochi spaziali che richiedono spari a raffica, perché il bottone apposito è posto lateralmente; ma questo è un difetto di costituzione di tutti joystick da casa: ci vorrebbe una plancia comandi come nei coin-op per avere la perfezione.
I microswitch hanno una maggior velocità di risposta rispetto alle lamelle, ma anche una minor resistenza alle sollecitazioni violente; nonostante ciò il nostro KONIX ha superato ogni esame, resistendo ad ogni sorta di prova.
L'ultima foto riguarda il PADDLE CONTROL offerto come "optional" della consolle SEGA MASTER SYSTEM. A dire il vero l'idea di questo articolo aveva preso lo spunto proprio da questa paddle e dalla trackball SPORTS PAD, perché speravamo che fossero compatibili con il C64 (e quindi con tutti i computer e le consolle che sono compatibili con i joystick ATARI), in modo tale da poter giocare in maniera più appropriata ad ARKANOID e MARBLE MADNESS, recensiti su questo stesso numero di VG news.
La nostra speranza è risultata purtroppo vana, perché... lo potete verificare nella foto: la consolle SMS richiede due pulsanti con diverse funzioni, per cui tutto risulta più complesso (in pratica si utilizzano tutti i nove contatti a disposizione).
Speriamo quindi che qualcuno risolva il problema commercializzando un adattatore: sarebbe un vantaggio per tutti!

Maurizio Miccoli
Luca Mantegazza

DUBBI PER DIRK

Carissimi di V.G. News, vi faccio i miei complimenti per la vostra rivista. Vorrei farvi alcune domande su due giochi che ho comprato da poco tempo: Drangon's Lair parte 1 e 2 (vi dice niente questo nome???).
Ma passiamo alle domande:
1) Nella prima parte come si fa ad evitare che la nuvola ti butti fuori dal disco?
2) Si può ammazzare la nuvola?
3) Nella seconda parte di Dragon's Lair come si fa a passare in mezzo alle due rocce quando la freccia lo indica? Voi mi avrete capito sicuramente (spero!).
4) Quando nella seconda parte di Dragon's Lair finii il primo Livello, mi apparve Dirk (il personaggio) davanti all'entrata del castello senza che mi apparisse il secondo livello. Come si fa per farlo apparire? Vi prego di pubblicare e di rispondere a questa lettera perché sia per me, sia per gli altri può essere interessante sapere queste 4 cose. Se non la pubblicherete, almeno, rispondetemi telefonandomi.
Grazie

Andrea Marinelli
Torino

D'accordo, il telefono è la "nostra voce": però non potete pretendere che rispondiamo a tutti i lettori che ci scrivono, perché altrimenti non avremmo più tempo per fare la rivista! E poi, anche volendo, Andrea birichino, come faremo a telefonarti se non ci mandi il tuo numero telefonico?
E passiamo alle risposte:
1) Per evitare che la nuvola ci butti giù dal disco bisogna cercare di stare nel mezzo del disco e quindi spingere il joystick verso la nuvola ogni volta che appare: in pratica bisogna correre nella direzione opposta alla "ventata" della nuvola.
Una volta arrivati all'altezza di una delle 3 uscite bisogna saltare schiacciando il pulsante.
2) No: è lei che ammazza te!
3) L'abbiamo accennato nello speciale del numero scorso di VG news, nella rubrica TIPS & TOPS: bisogna spingere il joystick in avanti, in maniera molto precisa e veloce.
4) Probabilmente è un difetto del tuo disco: non sarà per caso una copia (mal fatta)?

PERCHÈ COMMODORE 64?

Spettabile redazione di VG, sono un ragazzo di 13 anni e vorrei complimentarmi per la "stupenda" rivista. Possiedo un MSX da 80 Kb e con esso mi diverto un mondo. Degno di nota è anche il nuovo "look" che rende V.G. il Magazine capace di attrarre ed accontentare anche il più esigente lettore.
Ho potuto constatare però, sfogliando le pagine, che pur essendo nel contesto più che buona, la rivista presenta spesso (quasi sempre) news e recensioni software e hardware per il Commodore 64 e lo Spectrum (senza voler nulla togliere ad essi naturalmente), lasciando un po' delusi gli utenti di altri computer. Ad esempio lo spazio riservato agli MSX ed al Commodore 16 è assai ridotto rispetto a quello riservato agli H.C. sopra citati.
Salutoni e... scusate per la lunga lettera forse piena di critiche!!!
P.S.: Perché pubblicate le lettere e gli annunci Video Bazar di utenti del solo Nord? Qui arrivano un mucchio di vostre riviste, ma da voi sembra non arrivi la nostra corrispondenza. Ci avete forse dimenticato?

Giuseppe Leronni
Giaia del Colle (BA)

Caro Giuseppe, speriamo di avere interpretato bene il tuo cognome, che in un primo momento ci era invece parso "Saronni", con conseguente scoppio di ilarità in redazione e relative battutacce del genere "dove hai lasciato la bicicletta?" Dopo questo sconcio esordio passiamo alle risposte: la nostra rivista cerca di rispondere alle esigenze del mercato, che in definitiva è regolato dalle stesse persone che posseggono computer e di conseguenza comprano software e riviste varie.
E il mercato in questo momento dice ancora che il computer trainante è tuttora il buon vecchio Commodore 64, per il quale escono il maggior numero di giochi, di migliore qualità.
Lo Spectrum sta calando, gli MSX stanno crescendo, stanno sorgendo l'Atari ST e la consolle SEGA MASTER SISTEM, ma per il momento ancora nessuno è riuscito a scalzare il Commodore 64: dovremo forse aspettare l'esordio degli ultimi prodotti di casa Commodore, che rispondono

VIDEOGIOCHI NEWS

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIRETTORE
Diego Biasi

CAPOREDATTORE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
Giuseppe Porretti, Maria Brigliadori, Fabio D'Italia, Paolo Cardillo, Andrea Verona, Luca Mantegazza, Claudio Balzi, Felice Seregni, Luca Dossena

ART DIRECTOR
Giovanna Ghezzi

FOTOGRAFIE
Maurizio Miccoli

REDAZIONE
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

DIVISIONE PUBBLICITÀ
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I

CONCESSIONARIA DI ROMA
Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA
tel. (06) 8119803-4 - Telex 630206 UNION I

UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 3.000 - Frs 4.50
prezzo per l'estero L. 6.000
numero arretrato L. 6.000 - Frs 9.00

Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSOCIATE ESTERE
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publisching Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
SPAGNA:
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. (1) 2505820
telex (052) 49371 ELOCE
FOTOCOMPOSIZIONE Bassoli
STAMPA LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

al nome di Amiga 500 e 2000?
Lo vedremo nei prossimi mesi, ma per il momento però si continuerà così.
Del resto molti giochi presentati nella versione per C64 offrono anche una "compatibilità" con altri computer, ma noi preferiamo dirvi esplicitamente quale versione abbiamo analizzato: è una questione di correttezza professionale...
Riguardo al P.S. ti confessiamo che normalmente noi leggiamo le lettere, non controlliamo la località di provenienza, per cui siamo dovuti andare a prendere i numeri già usciti per verificare se fosse vera la tua affermazione, ma non ci pare di essere così nordisti!
P.S. Per VIDEOBAZAR dobbiamo purtroppo dire che diversi annunci "sudisti" vengono scartati perché inviati da "pirati" più o meno "casalinghi".

PIRATA O NON PIRATA?

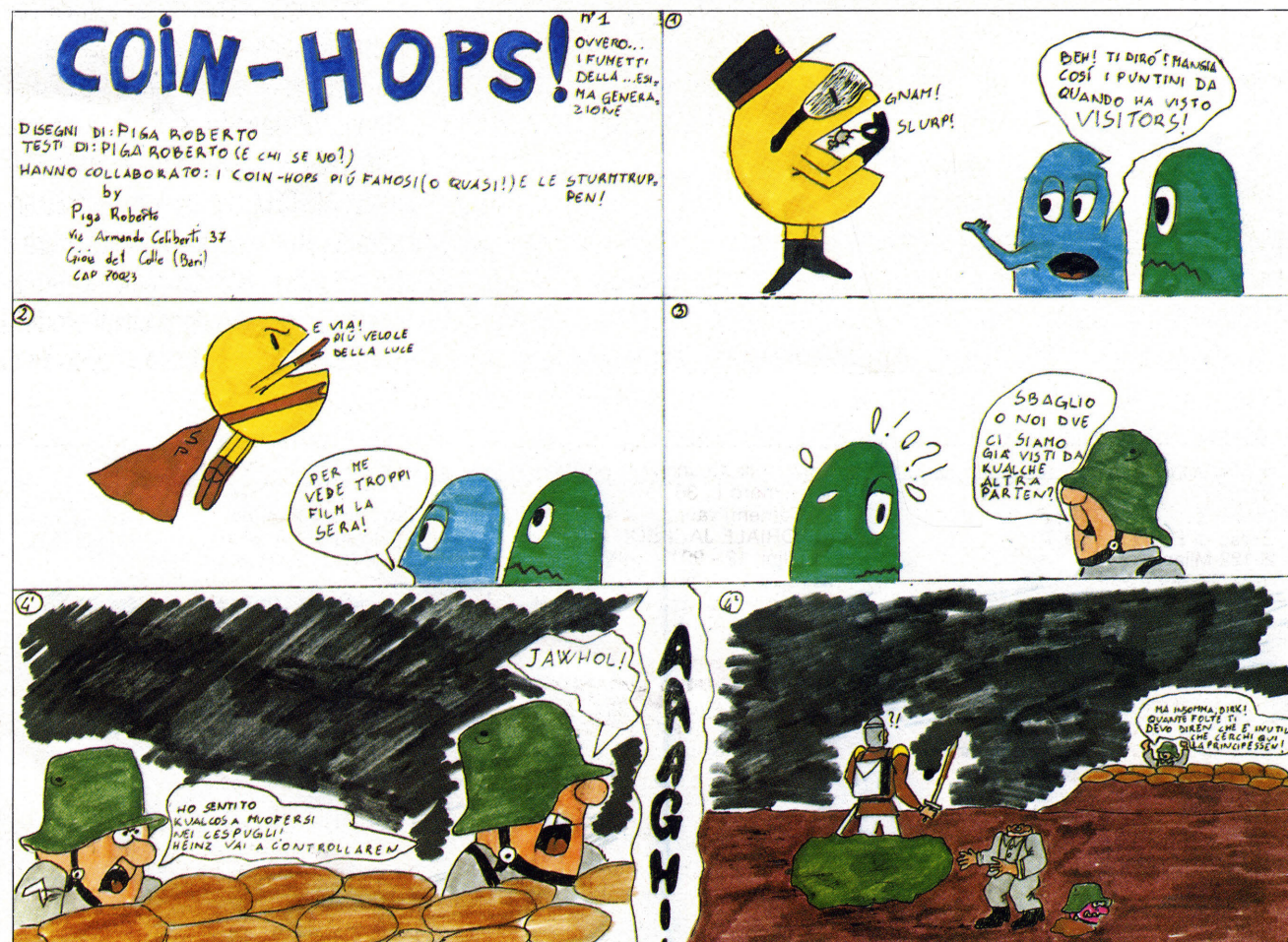
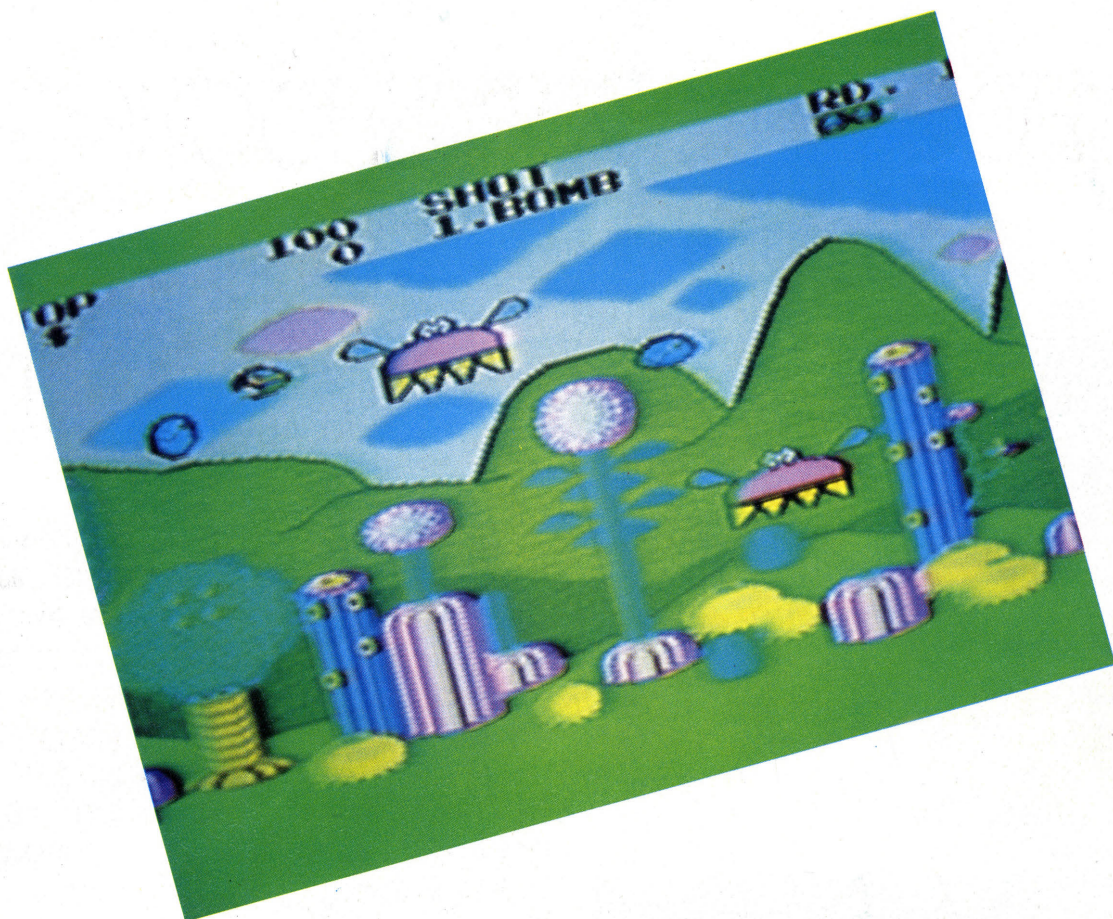
Spettabile redazione di VG News, mi congratulo con voi per lo splendido giornale e anche per il nuovo e fantastico formato. Non mi voglio dilungare in inutili chiacchiere, perciò passiamo al dunque; io volevo rivolgervi alcune domande:
1) l'ARMATI SOFTWARE è una associazione pirata? Se la risposta è no, potrei inviare qualche mio record di giochi, anche se non elencati nella lista?
2) Esiste o esisterà Bubble Bobble per CBM 64? E Solomon's Key?
Spero che la mia lettera venga pubblicata

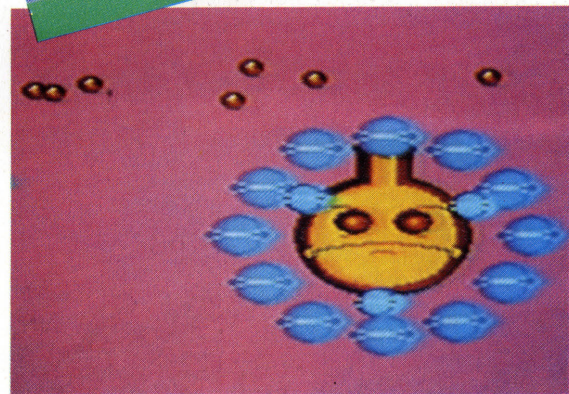
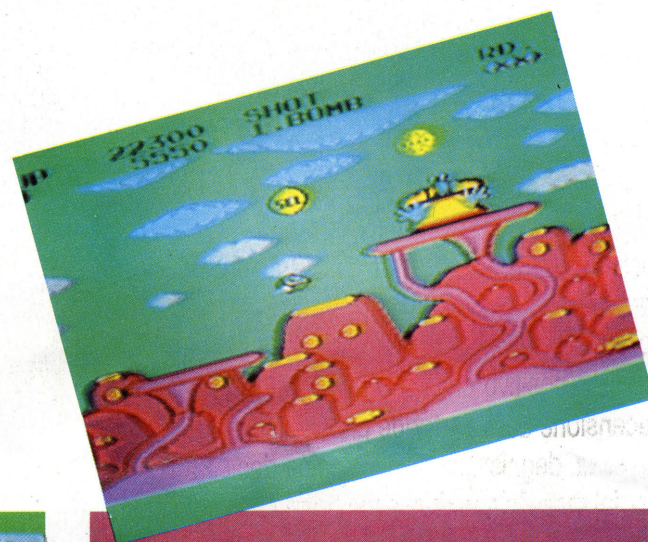
Marzo Zecchi
Colorno (PR)

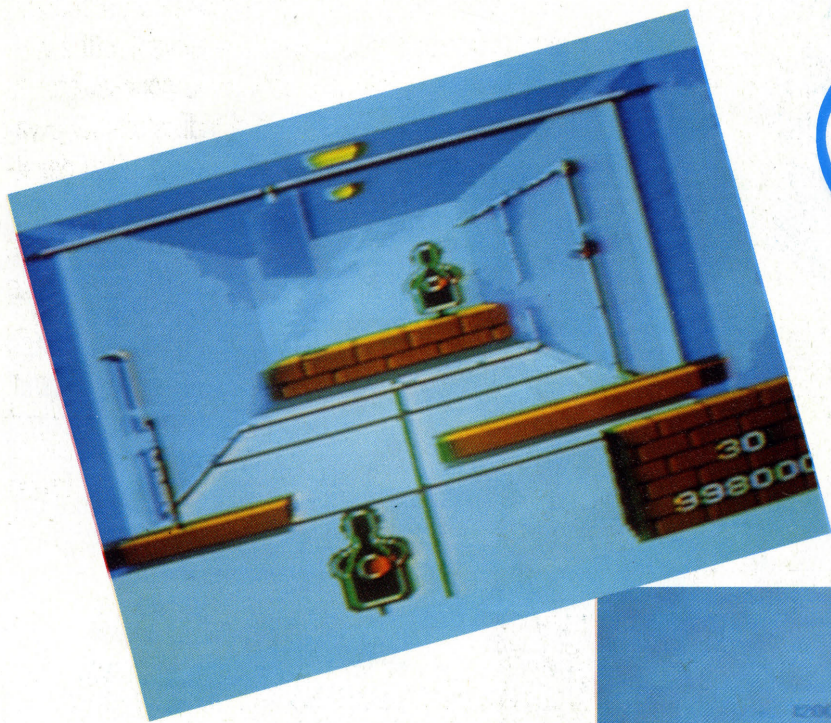
Grazie per i complimenti, caro Marco; eccoti le succinte risposte:
1) Se ci fai questa domanda significa che anche tu hai qualche dubbio su qualche prodotto di qeusta "associazione". Il nome ci suona come minimo "strano", però non si può generalizzare: ci sono dei casi, abbastanza sporadici, di presunte software house che hanno iniziato la loro carriera come "pirati" e adesso cercano di offrire dei prodotti originali.
Bisogna quindi analizzare ogni singolo caso per verificare se un gioco è effettivamente una copia, nella quale è stato soltanto cambiato il nome della casa produttrice, oppure no. Quindi mandateci pure dei record di giochi non in gara, ma cercate di scegliere marche sicure e conosciute, altrimenti se solo c'è il sospetto che si tratti di una copia il vostro record sarà cestinato senza pietà.
2) Non esistono trasposizioni su computer di questi due stupendi coin-op, ma non è da escludere che qualcuno ci faccia questo regalo, visto che ciò è avvenuto recentemente per un altro "big" dei giorni nostri quale è Arkanoid.

GAUNTLET MISTERIOSO

Cara redazione di VG, sono un nuovo lettore della vostra rivista, voglio complimentarmi con Voi per il buon lavoro che state svolgendo.
Sono rimasto molto contento della lista dei giochi che si trova nel n. 42 di VG e su questo argomento vorrei rivolgervi una domanda.
Vorrei sapere la differenza tra il GAUNTLET da L. 25.000 e quello da L. 18.000, anche se sono tutti e due su cassetta, sono della stessa ditta e sono tutti e due per C 64.
Spero che leggerete la mia lettera e la pubblicherete sul nuovo numero di Videogiochi News.

Emiliano Bondielli
Roma

Caro Emiliano, dobbiamo scusarci con te e con tutti i nostri lettori per i disguidi causati all'inizio dal nostro servizio di vendita per corrispondenza, ma purtroppo questo capita spesso quando bisogna organizzare qualcosa di nuovo dal nulla.
Si sono create così delle situazioni piuttosto esilaranti, tipo quella descritta nella tua lettera, il cui il GAUNTLET da 25.000 lire era evidentemente la versione su disco (infatti il codice era diverso), o quella causata dalla fantomatica versione per MSX di Stallone "Cibra" (anziché Cobra)...Speriamo quindi che siate indulgenti e comprensivi e che accettiate come scusa, la migliore che ci sia, le liste computerizzate che appaiono dal numero scorso di VG news.

FANTASY ZONE

Spesso ci si lamenta della mancanza di partecipazione da parte delle ragazze per quanto riguarda il mondo dei videogiochi; a parte il fatto che queste lamentele sono forse un po' esagerate, visto che ormai si vedono parecchie ragazze anche nelle sale giochi e che sicuramente tra le pareti domestiche si nascondono molte videogiocatrici timide, che non amano le luci della ribalta, indubbiamente bisogna tirare un po' le orecchie ai programmatori dei videogiochi, che non si sforzano molto nell'offrire dei prodotti che possano soddisfare più specificatamente i gusti del presunto sesso debole.
Uno dei videogiochi che sfugge a tale regola è questo FANTASY ZONE, che noi abbiamo avuto la fortuna di provare nella versione da bar in una sala test (Bar Pitti — vedi VGnews 38) e che purtroppo non ha avuto un grosso successo come coin-op, forse proprio per il mondo fantastico e fantasioso in cui è ambientato, che a noi era piaciuto moltissimo.
Avendo conosciuto la versione originale, possiamo esprimere un giudizio più preciso, che è di piena soddisfazione: FANTASY ZONE occupa con pieno merito il posto di gioco del mese, così come lo meriterebbero quasi tutti i giochi della consolle SEGA, il cui unico piccolo neo è il prezzo, un po' alto per il mercato attuale, ma in definitiva più basso di quello di certi programmi di solo qualche anno fa...
Se avete la pazienza di aspettare cinque minuti prima di iniziare a giocare e vi guardate tutto il "demo", potrete avere una panoramica completa di FANTASY ZONE, proprio come accade nell'omonimo coin-op: oltre a un breve scorcio dei sette mondi in cui è suddiviso il gioco, potrete anche leggervi una breve storia che spiega come si articola tutta la vicenda (e qui comincerete ad apprezzare il tasto di pausa, per leggere più tranquillamente).
La vicenda del gioco si svolge nell'anno spaziale 6216, in un luogo molto lontano dalla Terra: in quell'anno il sistema monetario interplanetario ebbe un "collasso", causato dalle forze ribelli del pianeta Menon, guidate da un essere, o un'entità, misterioso, che stanno rubando tutte le riserve monetarie dei pianeti della "fantasy zone", con lo scopo di costruire una fortezza enorme e invincibile, probabilmente per tiranneggiare impunemente tutto il sistema interplanetario; è a questo punto che interviene la Commissione Spaziale, che invia sul "luogo del delitto" il nostro eroe, OPA OPA, con il compito di rimettere le cose a posto.
Eccoci dunque pronti alla nostra missione, a bordo di una minuscola astronavina con due piccole ali, dotata di due armi, simili a quelle in dotazione nel vecchio SCRAMBLE: un doppio colpo rettilineo e una bomba a traiettoria parabolica discendente.
Lo scroll dello schermo è come quello di DEFENDER, cioè orizzontale e comandato dai nostri movimenti, verso destra o verso sinistra, ma possiamo anche rimanere immobili dove vogliamo; e come nel gioco della WILLIAMS anche nella versione originale di FANTASY ZONE c'è un radar, che qui manca: è l'unico particolare che diversifica le due versioni.
Gli avversari da affrontare sono di tutti i generi, diversi in ognuno dei sette round in cui è diviso il gioco, e ciascuno con un suo movimento particolare, per cui sarebbe troppo lungo descriverli tutti e vi rimandiamo alle foto per una prima conoscenza; lo stesso discorso vale per gli sfondi, stupendi e variopinti, tra i più belli in assoluto nella storia dei videogiochi.
Lo scopo del gioco, oltre quello più "venale" di fare il maggior numero di punti possibili, è eliminare le grosse astronavi (se così si possono definire) disseminate lungo tutto il percorso; non è un compito difficilissimo, anche se richiedono un certo numero di colpi per scoppiare, perché stanno immobili in luoghi fissi e non reagiscono se non scaricando fuori qualche alieno di tanto in tanto.
Una volta eliminate tutte le astronavi-base di un round, scompare lo sfondo e ci ritroviamo in un'altra dimensione, faccia a faccia con un mostro che richiede una buona dose di pazienza e precisione per essere abbattuto; però una volta distrutto, il perfido "mollerà il maltolto": una cascata di monete di varie dimensioni e valore, le quali, se raccolte velocemente, andranno a incrementare la nostra riserva di "dollari-spaziali".
A cosa servono questi soldi?
Innanzi tutto dobbiamo precisare che quasi tutti gli avversari colpiti ci lasciano una monetina; poi, quando raggiungiamo almeno i 2.000 dollari, compare sullo schermo un pallone con la scritta "SHOP", che, se viene preso, ci trasporta in uno strano negozio dove possiamo acquistare una dozzina di articoli, che ci incrementano la velocità, la potenza dello sparo o delle bombe, o addirittura ci danno una vita extra.
Sta quindi a voi stabilire quando è opportuno andare a far spese e cosa comprare; e non crediate che sia finito tutto qui...

Maria Brigliadori

MARKSMAN SHOOTING TRAP SHOOTING & SAFARI HUNT

Della consolle Sega Master System se ne è ampiamente parlato nello "special" in anteprima pubblicato su VG news 39 ed è nostra intenzione ribadire l'effetto positivo che ha destato in tutti noi, con la recensione della cartridge più significativa di tutto il sistema, degnissima di una pagina dedicata al "gioco del mese". In realtà non si tratta di un solo gioco, e non è la particolarità di quanto presentato nella cartuccia a destare in noi la più estrema meraviglia: il fatto più coinvolgente è l'uso di una fantastica "light-phaser" in dotazione a tre affascinanti variazioni del tiro al bersaglio. Esaminiamo ora separatamente ciascuno dei tre giochi: MARKSMAN SHOOTING, TRAP SHOOTING e SAFARI HUNT. La videata iniziale, ottenuta dopo l'immediato inserimento della Mega Cartridge, è suddivisa in tre sezioni, indicanti tre giochi: è sufficiente mirare alla parte superiore dello schermo per potersi cimentare nel MARKSMAN SHOOTING, più comunemente noto come TIRO AL PIATTELLO. Secondo lo schema che affrontiamo avremo una (primi cinque schermi) o tre (i successivi) "boccole" che lanceranno secondo un ritmo prefissato da un segnale acustico uno o due piattelli. Il vostro scopo, superfluo ribadirlo, è, colpirne quanti più possibile mediante la pistola in vostro possesso. Il limite minimo di ammissione al quadro successivo è indicato nella parte inferiore dello schermo, così come il numero dei piattelli distrutti e di quelli mancati. Il suddetto limite varia da un minimo di sei piattelli, per poi crescere ed assestarsi a nove, riducendo la possibilità di errore a un solo bersaglio. La grande generosità grafica si bilancia con la scarsità di effetti sonori (anche se oltre allo sparo e al piattello colpito non vediamo altre possibilità!) mentre sono da biasimare la scarsità di schermi: con un megabyte di memoria non potevano essere più generosi? Questo primo shooting è anche dotato di un piccolo tentativo di sintetizzazione vocale: un discreto "GO" viene emesso poco prima di ogni schermo. Il numero di colpi disponibili per ogni coppia di piattelli è tre, e non sono certo ammessi sprechi! I punteggi ottenibili variano tra i 500 e i 1200 punti, mentre un super bonus da 5000 si ottiene colpendo il piattello immediatamente dopo la sua "uscita". Se il tiro al piattello con la pistola non è specialità molto diffusa (d'accordo, un fucile era eccessivo!) assai di più lo è il TIRO ALLE SAGOME, tipica specialità militare, in cui però siete dotati di una vera e propria mitragliatrice e i colpi vengono visualizzati. Sei differenti posizioni vengono occupate in periodi casuali da altrettante sagome, che colpite in prossimità del centro verranno abbattute, fornendo all'abile tiratore dai 500 ai 1500 punti. La qualifica è determinata, in percentuale, da un valore minimo di 50 a uno massimo (e definitivo una volta raggiunto) dell'82%, superabile in base al numero delle sagome abbattute in rapporto al numero totale. Terzo e ultimo videogame di questa rassegna è il SAFARI HUNT, in cui dovrete "abbattere", attraversando tre schemi, anatre, conigli, pesci, pantere, porcospini, ragni, e chi più ne ha, più ne metta. Per superare la qualifica (espressa in punti ed indicata nella parte alta dello schermo) avete a vostra disposizione un numero ben definito di colpi (parte inferiore del video) e un tempo massimo. La divertentissima esecuzione di ogni singolo personaggio (l'anatra che si trasforma in pollo arrosto volante, il coniglio che si ritira in buon ordine con un divertente cartello implorante pietà, essendo possibile colpirlo più volte di seguito) e la difficoltà del gioco, lo rendono veramente fantastico, sia sotto il profilo grafico, sia sotto quello della giocabilità. Come non giudicare con la nostra massima approvazione, quello che riteniamo il capolavoro assoluto di tutte le consolles? È difficile rendere tre giochi del tutto simili tra loro così esaltanti e vari, e le piccole differenze che li caratterizzano sono il segno di una piena maturità professionale, che in fondo, da una "coin-oppista" come la Sega, è quasi d'obbligo. Il giudizio è naturalmente "falsato" dalla presenza della pistola, poiché con un comune joystick l'effetto sarebbe stato ben diverso. La grande giocabilità dell'insieme è data dal fatto che è possibile variare la distanza dal video del giocatore, permettendo così record vertiginosi a chi cerca di entrare nel televisore, e sfide emozionantissime a chi si misura con distanze più impegnative. Se saranno messe in commercio altre cartucce sfruttanti la pistola, potete scommettere sarò il primo a "barattare" il mio computer con questa consolle!

Luca Mantegazza

JOURNEY TO THE CENTRE OF THE EARTH

SOFT TIME per MSX 64 K
Prezzo: L. 18.000

Come ci suggerisce il titolo, questa è un'avventura ricavata dall'omonimo libro di Jules Verne: il gioco è suddiviso in quattro parti, da caricare in due fasi successive, per un totale di circa centottanta Kbytes di occupazione in memoria. I comandi possono essere impartiti al computer per mezzo di abbreviazioni ben note ai possessori di uno Spectrum, ma questo sistema di digitazione si rivela evidentemente scomodo agli utenti di altri computer. Spesso ci siamo confusi tentanto di digitare la parola per intero e ottenendo solo di scriverla due volte provocando un inesorabile messaggio di errore; sarebbe stato molto comodo poter scegliere se adottare o no questo sistema di scrittura. In tal caso il gioco sarebbe stato più appetibile. Si è tentato di rimediare indicando nella parte bassa dello schermo tutti i suddetti comandi che in ogni caso restano sempre pochi per una adventure di queste dimensioni; superati questi problemi, l'avventura si presenta palesemente semplice. Nella parte destra dello schermo sono indicate le possibili indicazioni di movimento; vi è inoltre un'insulsa notazione che ci indica quale delle quattro parti dell'adventure stiamo giocando, mentre sulla sinistra troviamo un elenco degli oggetti che stiamo trasportando e, al centro, un piccolo quadrato che ha la funzione di dare una sommaria rappresentazione grafica dell'ambiente che stiamo visitando. Bisogna subito notare che la grafica è piuttosto lenta: questa lentezza è anche caratteristica della fase di scrittura dei commenti e delle altre indicazioni utili al gioco. Tutto ciò provoca un annoiamento progressivo del giocatore che ben presto rinuncerà nel tentativo di ripetere l'impresa dei personaggi del libro. Inoltre se conoscete già la storia non avrete alcuno stimolo di proseguire per scoprire cosa accadrà; per finire bisogna dire che il programma è stato scritto interamente in BASIC. L'unico pregio è che l'adventure ripropone fedelmente la saga del libro. In memoria di altre adventure come THE HOBBIT, CASTLE TERROR, SHERLOCK HOLMES e molte altre non riteniamo però ammissibile che si sia prodotto un software così scadente sotto tutti i punti di vista.

Luca Mantegazza
Felice Seregni

a cura di Claudio Balzi

Finalmente, dopo un lungo e freddo inverno che ci convinceva a restare chiusi in casa con il nostro computer, è arrivata la bella stagione e con i primi caldi ecco che inevitabilmente si attenua la voglia di spremersi le meningi sopra un'adventure a vantaggio di un'irrefrenabile desiderio di uscire e godersi il sole primaverile.
E così le software-house, non insensibili a questo momentaneo cambio di "tendenza", rallentano alquanto il ritmo di produttività dei loro prodotti; non solo per quello che riguarda le adventures, ma in generale per tutto il software, utilities e programmi cosiddetti seri compresi. Di conseguenza a noi "avventuromaniaci" non rimane altro che ritornare sulle nostre avventure lasciate a metà durante l'inverno e riprenderle laddove ci fermammo per carenza di idee.
Pertanto gli aiuti di questo mese, nel nostro spazio riservato agli help, riguarderanno soltanto giochi piuttosto datati (ma non troppo) che magari grazie a qualche piccolo consiglio riusciremo finalmente a terminare.

THE HOBBIT - ROBIN OF SHERWOOD

Massimo Bearzatto di Torino chiede come fare per uccidere il drago nel gioco THE HOBBIT e a cosa serve la spada nell'adventure ROBIN OF SHERWOOD.
Alla prima domanda ti risponderò dicendoti che non sei tu (quindi il personaggio principale del gioco) che devi uccidere il drago, bensì l'uomo con arco e frecce trovato poco prima. Usa questo comando: SHOOT DRAGON IN THE CHEST e il gioco è fatto.
Per quanto riguarda invece ROBIN OF SHERWOOD devi sapere che non c'è niente da fare per non perdere la spada. Comunque rallegrati perché tanto non ti servirà mai a niente.

VOODOO CASTLE - SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE

Cattaneo Alessandro di Gallarate vuole sapere invece a cosa serve una "STAND" che secondo il libro VOODOO BOOK di Scott Adams andrebbe presa nel corso del gioco. Inoltre Alessandro ci chiede come si accede al LOFT della BALLROOM nell'adventure SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE. Bene, veniamo alle risposte: 1° Dimentica la parola "STAND" che non serve proprio a niente; 2° Per accedere al LOFT devi prima aver trovato l'UNRAVEL SPELL e lanciarlo con il comando CAST al lampadario. Quindi esci dalla stanza e ritornaci dopo alcune mosse: troverai così il lampadario a terra. Salici sopra e lancia il comando CAST LIGH SPELL. Il gioco è fatto.

BALLYHOO

Marco Lorieri di Monza ci chiede come fare ad entrare nel circo nell'adventure della INFOCOM Ballyhoo. Allora Marco, guarda attentamente il biglietto in tuo (speriamo) possesso. Su di esso c'è una macchia blu (BLUE DOT) e tu non devi far altro che premerla con il comando PRESS BLUE DOT ON TICKET. Fatto!

TRINITY

Alberigo Fanci di Albenga ci scrive: "Nel rifugio di TRINITY (INFOCOM) non riesco a prendere la chiave". Infatti, caro Alberigo, non sei tu che devi prenderla, troppa fatica. Manda per te il ROAD RUNNER con il comando TELL ROAD RUNNER TO GET THE KEY, è molto più comodo.

WALKYRIE 17

Alessandro Blaselli di Brindisi chiede disperatamente perché viene implacabilmente ucciso quando tenta di scendere dalla montagna in VALKYRIE 17.
È evidente caro Alessandro che non possiedi lo specchio altrimenti non mi scriveresti. Trovalo nel corridoio dell'hotel così avrai risolto il tuo problema.

CONSIGLI IN BREVE DAL NOSTRO ESPERTO HOLLYWOOD HY JINX

Per trovare il luogo dove scavare (nel labirinto) bisogna sovrapporre la carta velina alla mappa gialla già in nostro possesso.

SPIDERMAN

Marco Minniti di Roma ci scrive: "Co-

me si fa ad andare nei sotterranei in Spiderman?"
Semplice, una volta arrivato nei pressi del FAN premi il pulsante per fermarlo, prosegui e scendi per cinque volte consecutive con 5 DOWN.

TRACER SANCTION

L'ultima lettera presa in considerazione riguarda l'avventura della ACTIVISION (già distributrice INFOCOM) dal titolo TRACER SANCTION.
Sergio Alunni di Roma ci invia molto gentilmente l'intera soluzione del gioco che noi ringraziando a nome di tutti i lettori pubblichiamo di seguito riportando esattamente tutti i comandi necessari per risolvere l'adventure.

SOLUZIONE ADVENTURE "THE TRACER SANCTION" ACTIVISION

TALK MAN - E - N - E - BUY CHART - W - LOOK CHART - BUY FUEL - 500 - N - N - S - TAKE SUIT AND JETPACK - N - TURN POINTER TO SONEX - PRESS BUTTON - E - S - S - W - N - KNOCK DOOR - S - E - S - E - N - SELL GEM - S - W - S - E - CUT LINE - W - N - N - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 800 - N - N - TURN POINTER TO JUBILEX - PRESS BUTTON - E - S - S - S - S - ENTER HOUSE - TAKE BATTERY - W - GIVE SUIT - S - TAKE SHOVEL - E - E - ENTER CAVE - YELL - N - TAKE DIAMOND - DIG - W - W - W - N - N - W - S - TAKE STICK - N - N - HIT BARTENDER - DROP STICK - S - E - N - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 800 - N - N - TURN POINTER TO SONEX - PRESS BUTTON - E - S - S - S - E - N - SELL DIAMOND - S - W - N - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 600 - N - N - TURN POINTER TO BRENON I - PRESS BUTTON - E - S - S - W - W - N - N - SHAKE BRIDGE - N - INSERT BATTERY - S - S - S - E - E - E - E - E - WEAR JETPACK - TURN DIAL - N - MOVE BUSH - N - TAKE LIGHTER AND ACE - S - TURN DIAL - S - W - W - W - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 900 - N - N - TURN POINTER TO EARTH - PRESS BUTTON - E - S - S - W - W - W - W - N - DIG - DROP SHOVEL - TAKE ROPE - S - E - N - LIFT BRIDGE - W - S - TAKE TORCH - N - E - N - E - LOOK BOOK - PULL WORN - TURN DIAL - TAKES SWORD - DROP JETPACK - N - S - W - W - READ SIGN - E - E - E - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 900 - N - N - TURN POINTER TO JUBILEX - PRESS BUTTON - E - S - S - S - W - LIGHT TORCH - DROP TORCH AND LIGHTER - E - N - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 650 - N - N - TURN POINTER TO KORANTH - E - PRESS BUTTON - E - S - S - E - S - S - LIFT GRATE - D - S - W - TIE ROPE AT PIPE - W - W - W - E - E - E - UNTIE ROPE - DROP ROPE - E - N - W - W - N - CLIMB TREE - W - N - TAKE EGNAD - E - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 800 - N - N - TURN POINTER TO METROPOLIS VIII - PRESS BUTTON - E - S - S - W - N - N - OPEN ACCOUNT - S - W - DEPOSIT 650 - E - S - W - W - W - W - W - S - E - GIVE BANANA - TAKE KEY AND PEEL - W - N - E - E - E - E - S - S - S - S - E - E - S - WITHDRAW 650 - N - W - W - W - W - N - W - BUY INFORMATION - E - E - TALK MAN - BET 645 - CHEAT - W - S - E - DROP PEEL - E - E - E - S - DEPOSIT 1935 - N - W - W - N - N - N - N - E - N - W - WITHDRAW 1935 - DROP CARD AND ACE - E - S - E - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 1600 - N - N - TURN POINTER TO KORANTH - PRESS BUTTON - TURN POINTER TO DARTEN - PRESS BUTTON - E - S - S - E - PUSH BUTTON - PULL BUTTON - TWIST BUTTON - TURN BUTTON - HIT BUTTON - PUSH BUTTON - INSERT KEY - INSERT SWORD - E - FOLLOW ROBOT - DROP ROBOT - W - W - W - W - TALK WING - E - E - E - E - FOLLOW ROBOT - S - S - S - W - N - LOOK CHART - BUY FUEL - 400 - N - N - TURN POINTER TO VALKYRON - PRESS BUTTON - E...

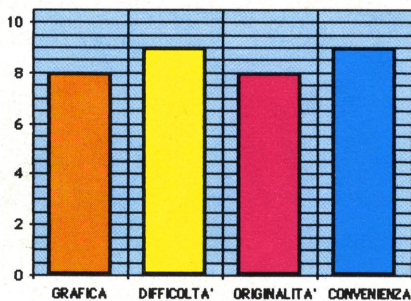
IN a che gioco giochiamo?

ARKANOID

IMAGINE per C64
Compatibilità: Atari ST, Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

A dieci anni dalla sua apparizione nelle sale giochi, il glorioso BREAKOUT si è ammodernato e reincarnato in ARKANOID, l'arcade game della Taito, tra i preferiti del momento. In entrambi i giochi controllate un cursore a racchetta lungo il margine basso dello schermo. Esso serve a lanciare una pallina contro una muraglia composta da tanti mattoncini colorati messi insieme nella parte alta dello scenario. Sotto i colpi della pallina, il muro viene demolito pezzo per pezzo, e quando anche l'ultimo mattoncino rimasto viene eliminato, ecco felicemente conseguito lo scopo del gioco. La difficoltà consiste nel saper governare con precisione il cursore per riuscire a intercettare la pallina che altrimenti finirebbe irrimediabilmente perduta oltre la vostra linea di fondo. Ma il confronto con il vecchio BREAKOUT finisce qui. In ARKANOID, infatti, sono state aggiunte originali innovazioni che garantiscono un'azione priva di noia e ricca di tensione e divertimento assai duraturi, grazie anche a fondali ispirati, corposi effetti sonori, eccellente animazione degli sprite. Il menù dei comandi utilizzabili offre l'imbarazzo della scelta: Paddle, Joystick, Tastiera e Mouse, per uno o due giocatori. In ARKANOID dovrete distruggere ben 32 formazioni diverse di mattoncini (32 schermi) prima di giungere allo scontro finale con il DIMENSION CHAN-

GER, grottesco volto di pietra dalla cui bocca vengono incessantemente sputati micidiali ordigni discoidali. Il compito di abbattere le muraglie è reso più difficile con l'apparizione di strane creature dalle sembianze vagamente geometriche. Esse fuoriescono da una piccola apertura e si mettono a scorazzare attraverso lo schermo creando del caos e deflettendo occasionalmente la pallina verso imprevedibili direzioni. Tuttavia risultano innocue al contatto con il cursore, che anzi le distrugge. Alcuni mattoni vanno colpiti più volte, altri sono del tutto indistruttibili. Altri mattoni ancora rivelano, una volta abbattuti, delle capsule colorate che se vengono raccolte donano vari poteri oppure sconvolgono il corso del gioco. Le loro funzioni sono riconoscibili dalle lettere che vi sono incise: S, C, E, D, L, B e P.A cosa possano servire, vale la pena di scoprirlo da soli con le altre sorprese che questo incredibile gioco riserva.

Fabio D'Italia

MARBLE MADNESS

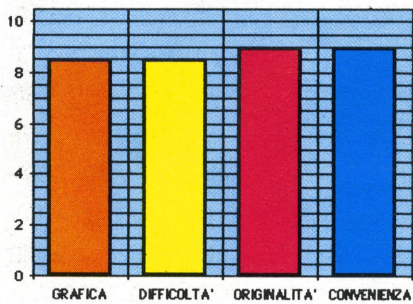
ARIOLASOFT per C64
Prezzo: L. 18000

C'è una strana aria di eccitazione in redazione mentre il nostro fedele C64 sta ultimando il caricamento del videogame che tutti noi, Miccoli in testa, aspettavamo da tempo: MARBLE MADNESS! Ed è solo con l'apparizione della prima schermata, che si spezza la tensione creatasi. Tempo fa, quando vi presentammo la versione da bar, esordimmo dicendo "non

valgono molto le descrizioni: bisogna provarlo!" ed è con le medesime parole che presentiamo la versione home. Per chi ancora non conoscesse il grande prodotto Atari, sono da evidenziare alcuni particolari, primo fra tutti l'originalità, che rendono il gioco uno dei migliori mai visti: esaminiamoli. Lo scopo del gioco è quello di far rotolare una sfera in un tortuoso labirinto tridimensionale, ma è tale la grafica che ogni possibile tentativo di definizione risulta in parte errato. La prima corsa in cui dovete cimentarvi è una sorta di "practice race", che ha lo scopo, oltre che di fornire il primo approccio con la difficoltà dei comandi (quanti di voi posseggono una trackball?) di stabilire un bonus-time che allungherà il tempo a vostra disposizione nello schema successivo. I percorsi presentati cercano di ricollegarsi quanto più possibile alla versione da bar, e nonostante la modestia del 64, la trasposizione è veramente fantastica, con particolari curati al meglio, e con l'opzione della partita doppia (cioè tra due giocatori!) che rende tutto più eccitante. Con l'utilizzo del pulsante di fuoco si ottiene l'effetto di un incremento della velocità mentre con il joystick si ha il "rotolamento" della palla. Le difficoltà non sono rappresentate solo dalla

tortuosità dei labirinti (anche se non sono labirinti veri e propri, voi come li definireste?) ma anche e soprattutto da ogni sorta di "mangiapalline" o altro, che tenteranno con ogni mezzo di farvi morire, con conseguente decrescimento del tempo a vostra disposizione. Lascio a voi, per volere del buon capo-redattore, scoprire come e cosa fare per giungere alla risoluzione del fatidico sesto (e ultimo!) schema, oltrepassando, come in tutti

i precedenti, la linea del goal, rappresentante il traguardo. Grafica veramente lodevole, sonoro ricalcante il tema da bar, e una originalità giocabilissima, fanno di questo eccezionale prodotto uno dei migliori del genere arcade. E poi, non vale la pena acquistarlo già solo per avere la soddisfazione di spodestare il solito IUR?

Luca Mantegazza

BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA

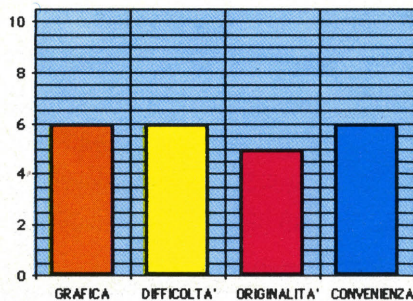
ELECTRIC DREAMS per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Tratto dall'omonimo ultimo film di John Carpenter (titolo italiano GROSSO GUAIO A CHINATOWN), BIG TROUBLE è un gioco di escursione e combattimento ambientato nei tenebrosi sotterranei del quartiere cinese

di San Francisco (appunto LITTLE CHINA), dove un tanto misterioso quanto malvagio boss della malavita locale, LO PAN, ha sistemato il proprio quartier generale, sontuosa magione con tanto di tempietti, armature ornamentali, vasi di porcellana e truci samurai al servizio del suddetto. Con il joystick voi controllate tutti e tre i protagonisti buoni del film: Jack Burton, un forzuto camionista e "parodia" di Indiana Jones; Wang Chi, esperto di arti marziali e compagno d'avventure di Jack; Egg Shen, arzillo settantenne dotato di straordinari poteri magici. Insieme dovrete tentare di penetrare nel covo sotterraneo di LO PAN e, previo il superamento di numerosi ostacoli, di salvare due splendide ragazze, Miao Yin e Gracie Law,

che il Perfido ha fatto sequestrare dai suoi sgherri perché venissero sacrificate in un terrificante rituale magico. Sul video vedrete i tre eroici personaggi procedere uniti a passo spedito sulle strade di Little China verso l'entrata della base nemica. Mentre Jack e Wang Chi procedono a piedi, Egg Shen viaggia a bordo di una nuvoletta galleggiante personale. Il percorso, che include quattro diversi scenari, è irto di insidie quali karateka, guerrieri corazzati, mostri abnormi e via fantasticando, che compaiono di tanto in tanto a tentare di arrestare con ogni mezzo l'avanzata del nostro dinamico trio. Con i tasti B, C e S potrete decidere quale personaggio impegnare nelle varie situazioni. Jack sa come tirare di boxe e di pistola, perciò è il più indicato per affrontare i Tipacci con la T maiuscola. Wang Chi sferra terribili colpi con le mani ed i piedi. Infine, Egg Shen con la sua magia può rimediare alle stua-

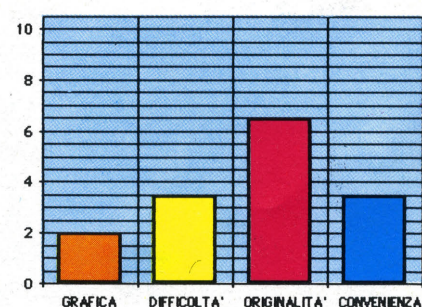
zioni più complicate; risparmiatelo per lo scontro finale con LO PAN. Le risorse di Jack e compagni sono limitate, ma potranno essere recuperate ed incrementate con la raccolta di vari oggetti che essi troveranno durante il cammino. BIG TROUBLE contiene tutti i personaggi e gli scenari che chi ha visto il film non dimenticherà tanto presto. Purtroppo la ELECTRIC DREAMS non è riuscita ad includere quel particolare umorismo che fece del lungometraggio una cosa unica ed irripetibile. Escluso ciò, il gioco si regge a malapena sulla varietà delle "scenografie" ed il senso di esaltante potenza che il controllo di ben tre personaggi insieme — anziché uno solo — può facilmente infondere al giocatore. Nient'altro.

Fabio D'Italia

HARVEY HEADBANGER

FIREBIRD per C16/PLUS 4
Compatibilità: C64, Amstrad
Prezzo: L. 7.500

Nella fascia dei videogiochi a basso costo, ci ha colpito l'attenzione che la Firebird ha dedicato ad un gioco lanciato contemporaneamente su tre macchine differenti: Harvey Headbanger. Stupore, comunque, che non ha trovato risposta neanche dopo averlo

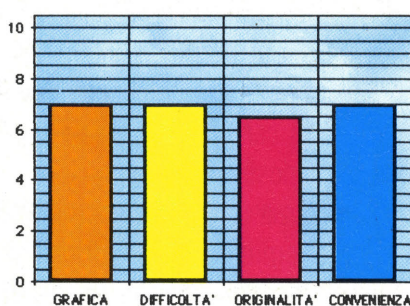
provato, temendo per l'incolumità dei deboli di cuore, sul C16. Ci siamo infatti trovati immersi in uno schermo bicolore (blu e rosso), solcato da cinque rette orizzontali che costituiscono la sola parte grafica dell'intero gioco; eccezion fatta, comunque, per due enormi cannucce a spirale che indicano il nostro stato di ubriachezza. L'inimicizia che c'è fra voi e il vostro più acerrimo nemico Hamish Highball (computer/fratello più piccolo) è l'unico scopo del gioco, che vi vedrà vincitori solo se riuscirete a "imprigionare" il vostro avversario, isolandolo dai suoi micidiali cocktail e dalle zone da lui possedute. Zone che potrete conquistare, non con scontri dai quali uscireste entrambi sconfitti (rimarrete intontiti per alcuni secondi perdendo inoltre l'uso del joystick), ma con un semplice passaggio scandito dal cambio di colore della casella interessata. Il vostro quindi non dovrà essere un semplice vagare per lo schermo, ma bensì un'attenta ricerca e appropriazione di punti favorevoli per tendere un'imboscata letale al vostro contendente. Buona norma è quella di ingerire i vostri (ed esclusivamente quelli!!) cocktails il più rumorosamente possibile, "chiedendo" al barman inoltre, con movimenti circolari del vostro eroe, la preparazione di altri più terrificanti, capaci di saturare la nostra cannuccia. Pur dopo questa attenta analisi, non abbiamo trovato il motivo che ha spinto la Firebird a immettere sul mercato ben tre versioni di questo HARVEY HEADBANGER, gioco abbastanza originale ma privo di qualsiasi base valida di programmazione. Ad una grafica scarsa e scarna, si aggiunge (o si potrebbe dire si toglie) un sonoro inesistente, l'impossibilità di gestire il gioco su tastiera, una appena sufficiente giocabilità, e un interesse e una appetibilità destinati a scemare dopo poche partite. Non possiamo quindi definire questo un grande affare, destinato a pochi "alcolizzati" videogiocatori e che rischierebbe di lasciare invece la maggior parte di essi... a bocca asciutta.

Luca Mantegazza

IN a che gioco giochiamo?

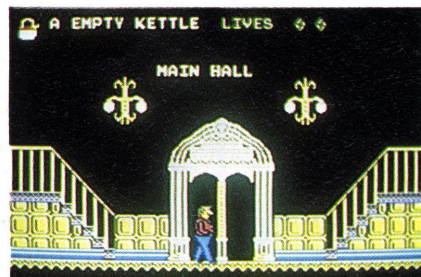
FIRETRACK

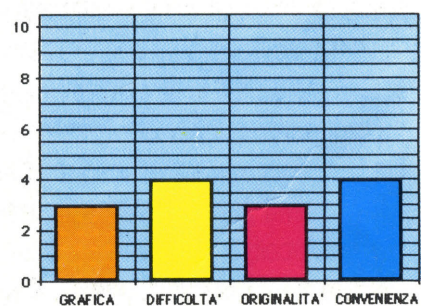
ELECTRIC DREAMS per C64
Prezzo: L. 18.000

Ci troviamo nel 22° secolo e anche qui abbiamo a che fare con dei pirati, come nel pazzo pazzo pazzo mondo del software: questi però sono pirati nell'accezione propria del vocabolo, non si sono limitati a digitare codici su un computer casalingo, ma hanno fondato illegalmente una serie di colonie tutte installate su un'intera cintura di asteroidi. La Terra, che non accetta la presenza di questi parassiti della società ha deciso di inviare proprio voi a seminare il panico nelle varie colonie nemiche. Si dà il caso che varie sezioni della lunga trafila di corpuscoli spaziali consti di diverse ambientazioni, con effetti speculari a rivelare superfici ghiacciate, oppure paesaggi desertici a indicare la presenza ingente di sabbia. Il tutto scorre dall'alto verso il basso, e come tipo di gioco Firetrack ci ricorda molto il coin-op Star Force, anche per questa sua caratteristica di scrolling verticale oppure ispira vaghe reminescenze di giochi come Xevious e Terra Cresta. Anche qui non manca il dualismo bersaglio-terreno-bersaglio aereo, un binomio che ha significato il successo per i prodotti già citati, ma che nel nostro caso non ha grande importanza in quanto con un unico tipo di proiettile si colpiscono entrambi, il che ci ha deluso alquanto. Scopo del gioco è giungere alla fine di ogni colonia e colpire due cuori nucleari, che faranno saltare tutto per aria, e poi ricoprire nuovamente l'intera distanza della colonia, per evitare la riattivazione dei bersagli appena colpiti. A contrastare la vostra avanzata le solite navette, e Firetrack ne ha una varietà accettabile, che dopo manovre elusive magari finiscono per collidere con l'Hatch-Fighter (il vostro mezzo) mentre riconoscerete le sagome da colpire perché contrassegnate da dei " + ", dei "X" oppure da dei "?" che influiranno sul punteggio. In definitiva questo gioco ha le sue carte da giocare perché come ogni shoot'em-up che si rispetti ha la sua buona dose di frenesia, un buon numero di tipi di astronavi da distruggere, una gradevole riproduzione dei paesaggi con la classica grafica a bassorilievo, un piacevole motivetto musicale, senza magari eccellere in una delle suddette caratteristiche, ma offrendo comunque un sicuro divertimento.

Paolo Cardillo

THE HAPPIEST DAYS OF YOUR LIFE

FIREBIRD per C64
Prezzo: L. 5.000

In questo gioco della Firebird vi trovate ad essere imputati di un grave crimine all'interno della scuola che frequentate, ovvero il furto del portafogli dell'illuminato preside dell'istituto. Pur non avendo commesso il fatto, ne venite accusati, e quale miglior modo di scagionarvi esiste se non il ritrovamento da parte vostra dell'oggetto scomparso e magari di ulteriori prove della vostra innocenza? Ecco che subito vi indaffarate nella sua ricerca in varie stanze, si presume all'interno dell'edificio scolastico, in cui reperirete vari oggetti che vi potranno risultare utili o meno. Un inconveniente è che il vostro inventario è limitato ad un numero di due oggetti per cui se ne dovete raccogliere uno in più, dovrete sganciarne un altro, quindi dovete operare le vostre scelte con molta attenzione. Come in molti giochi di questo genere all'interno di ogni stanza si nascondono insidie fluttuanti per aria, naturalmente da evitare.
Come avrete capito, si tratta di un tipico gioco alla Jet Set Willy della categoria degli esplora-le-stanze-e-prendi-gli-oggetti, un filone che ha imperversato per lungo tempo nel campo dei videogames offrendoci prodotti riusciti e non. Finalmente è giunto il momento del commento: ora dopo una tranquilla descrizione di Happiest Days possiamo scatenare la nostra ira! Prima di tutto c'è da dire che ci troviamo di fronte ad un gioco talmente insignificante che non sappiamo se vale la pena di spendere qualche parola in merito! È un vero insulto all'intelligenza umana, partorito tra il sabato e la domenica senza un minimo di impegno e fantasia.

Grafica che fa accaponare la pelle, sonoro che provoca sensazione tipo lo stridore di un gesso che sfrega contro la superficie di una lavagna, originalità dispersa in qualche anfratto del cervello del programmatore del gioco, divertimento meno di zero, noia invece a non finire, e titolo ignominiosamente tratto da una canzone dei Pink Floyd. Possiamo ammettere che un gioco riesca male, ma per favore non intacchiamo il buon nome dei Pink Floyd, altrimenti ci arrabbiamo!

Paolo Cardillo

DIZASTERBLASTER

AMERICANA SOFTWARE per C16
Prezzo: L. 7.500

È incredibile cosa la mente umana possa inventare! Per celare il solito orripilante gioco spaziale tutto spara e fuggi, qualcuno ha pensato bene di chiamarlo con un nome che attiri l'attenzione e che potrebbe diventare lo "sciogli-lingua" dei sedicisti: DIZASTERBLASTER. Traducendo qua e là le poche istruzioni (non si vede a che cosa possano essere utili), traspare con orgoglio il numero dei livelli: 256. Rimasti ammutoliti da questa affermazione, ci siamo più volte domandati se, per definire il passaggio al livello successivo, basti veramente cambiare colore o forma ai terribili (mamma, che cattivi!!) alieni o correggere, in fondo allo schermo il numero del livello. Immersi nell'oscurità dello spazio, veniamo chiamati (indovinate un po') a salvare il nostro beneamato pianeta dall'attacco degli alieni dalle forme più disparate e pronti a raccogliere i vostri frammenti per tutta l'inesplorata galassia. Vi imbatterete inoltre in palle di fuoco e indistruttibili meteore che riusciranno finalmente a rendervi la vita un po' più difficile.

Un "finalmente" che non viene detto da un sadico, ma da una persona scandalizzata dal fatto che, senza colpo ferire e lasciando l'astronave sulla sua rotta iniziale, si è vista arrivare al sesto livello totalizzando 768 punti!! I punti infatti non verranno "elargiti" solo grazie alla distruzione degli alieni, e compagnia bella, ma il vostro score verrà incrementato da un gran numero di bonus al termine di ogni quadro. La continuità dello sparo permette anche a chi non è in possesso di un joystick, di gestire agevolmente la propria nave in mezzo ai missili nemici. Di più non si può certo dire! Sembra che per il povero C16 non si riesca a trovare un gioco buono sotto l'aspetto grafico ad un prezzo altrettanto ragionevole. Perché non si può certo affermare che un buon videogame possa presentare alieni ripetitivi e lenti, un campo di gioco monocromatico e senza la più minima variazione, effetti sonori solo nelle collisioni (e neanche troppo realistici) e una azione incredibilmente tediosa. L'unico divertimento dell'intero gioco sta proprio nel nome DIZASTERBLASTER datogli dai programmatori che forse, una volta terminata la loro "fatica", non certo al passo coi tempi, hanno realizzato di aver prodotto un videogioco veramente "disastroso"!

Luca Mantegazza
Giuseppe Porretti

THUNDERBALL

Bytebuster per MSX 2
Prezzo: L. 40.000

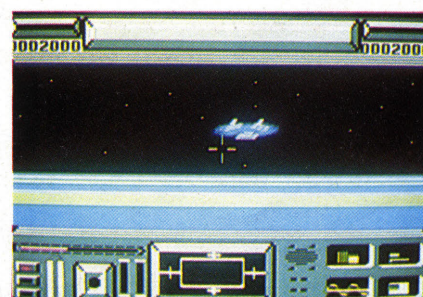
Questo software ci ricorda Ballblazer. Il menu del gioco è contenuto in due enormi finestre ricavate all'interno del pannello di comando di un'astronave. In questa fase del gioco la grafica è molto curata; il pannello dei comandi sembra fatto di vero metallo, sulla sua superficie vi sono alcuni strumenti che indicano il numero dei giocatori e il loro punteggio. Il menu offre la possibilità di selezionare il tipo di avversario: si può giocare contro il computer, potendo scegliere tra ben tre livelli di difficoltà, o contro il vostro miglior amico; esiste anche l'insolita possibilità di giocare contro se stessi usando lo stesso joystick, oppure di visionare una partita giocata unicamente dal computer. Premendo il tasto di fuoco il menu scompare, e nelle due finestre appaiono lentamente gli sfondi del gioco che assomigliano a due gigantesche scacchiere tridimensionali. Il primo giocatore utilizza la finestra superiore, il suo sfidante quella inferiore. Lo scopo del gioco è spingere una palla adimensionale nella porta avversaria. Potrebbe sembrare una partita di calcio, ma non esistono calciatori: sono stati sostituiti da due droidi computerizzati che possono essere facilmente controllati tramite il joystick. Non raramente vi capiterà di visualizzare l'avversario nella vostra finestra mentre state giocando. La porta è stata sostituita con due piramidi ultrasoniche e ben presto capirete che non è semplice segnare un punto, vista la difficoltà dovuta al sistema di controllo della palla. Dopo un po' di allenamento si intuisce la necessità di colpirla sempre frontalmente: questa tattica vi eviterà il fastidio di girarci attorno e di spingerla dalla parte sbagliata. Lo scorrimento dello sfondo durante la fase di gioco è uniforme e la grafica è molto curata, anche se abbiamo riscontrato un leggero lampeggiamento della finestra ad alte velocità di movimento. Ogni qualvolta si urta un ostacolo si ottiene di rimbalzare all'indietro perdendo ogni controllo direzionale. Il sonoro è quasi inesistente e spesso fastidioso, mentre è molto bella la dissolvenza dello sfondo al termine della partita. In conclusione possiamo dire che questo gioco piacerà molto a coloro che amano l'azione unita ad un pizzico di strategia; particolarmente apprezzabili i particolari grafici del pannello comandi e delle finestre, stupendi gli accoppiamenti cromatici. Unico difetto: un po' troppo caro!!!

Luca Mantegazza
Felice Seregni

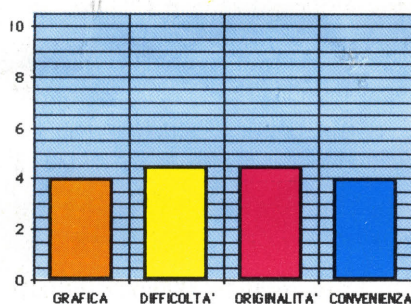
STAR RAIDERS II

ELECTRIC DREAMS per C64
Prezzo: L. 18.000

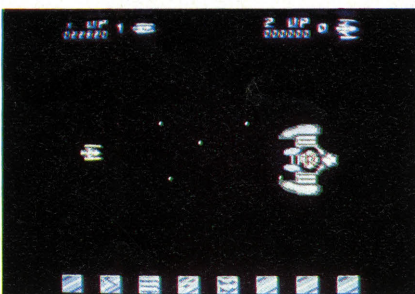
Come in un classico della letteratura fantascientifica, siete impegnati a difendere una galassia, per l'esattezza il sistema stellare Celos IV, dagli attacchi dei ripugnanti quanto malefici Zylons comandati dal perfido Chut; appartenenti alla Federazione Atariana, vi è stato affidato il compito di liberare la citata galassia dagli invasori alieni con la vostra navetta, la Liberty Star e di scongiurare un pericolo che si sta facendo imminente.

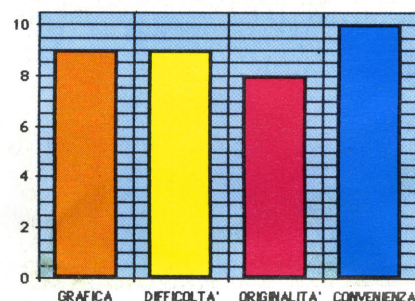
La Liberty Star è proprio adatta allo scopo: ha un computer di bordo che indica i mezzi nemici tramite un radar, un indicatore della velocità e tante altre belle cose, insomma è quel che si dice un piccolo gioiello della tecnologia.

IN a che gioco giochiamo?

Tramite una mappa si può scegliere il pianeta o la zona della galassia in cui approdare ed eventualmente liberare dai nemici, quindi una volta selezionata la prossima destinazione vi ritroverete a combattere tra un mare di stelle o leggermente sollevati dalla superficie di un pianeta. La visione è in soggettiva, e attraverso il pannello principale si distinguono facilmente le navette nemiche, da puntare con il mirino e tempestare di raffiche laser. Sui pianeti sono installate anche delle basi da bombardare che appaiono all'improvviso. La Liberty Star è dotata di scudi di protezione utili a limitare l'effetto dei colpi nemici ed ha una autonomia di volo limitata, quindi ogni tanto si rende necessario un rifornimento di carburante in una delle basi indicate sulla carta astrale. Questo gioco è il seguito come molti sapranno del celeberrimo Star Raiders, punta di diamante della collezione del mitico VCS 2600, ed in effetti si riscontrano varie analogie col predecessore anche se in quanto a risultati il seguito risulta nettamente più scadente. Star Raiders, il primo, era per certi versi, qualcosa di nuovo e inusitato, mentre il suo Follow-up inquadrato nel contesto del mondo dei videogames moderni non riesce a stare al passo coi tempi perché è banale, il solito tiro al bersaglio contro astronavi aliene che sfilano davanti al naso in varie zone di una galassia; per non parlare poi della grafica scadente ed elementare a tal punto che non si è capito se i programmatori abbiano voluto riproporre per il C-64 le vecchie caratteristiche grafiche del VCS, o se siano degli incapaci. E chi lo sa, in ogni caso Star Raiders II è proprio brutto!

Paolo Cardillo

DELTA

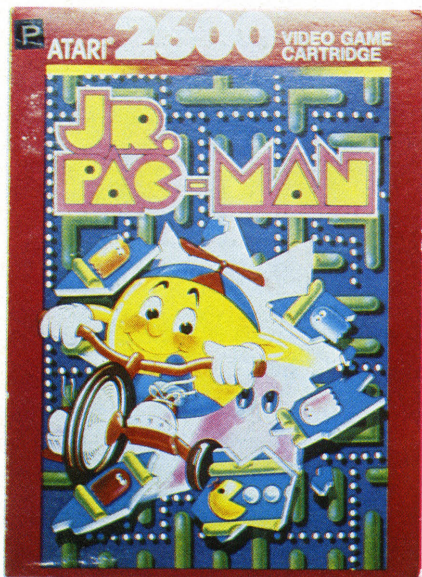
THALAMUS per C64
Prezzo: L. 18.000

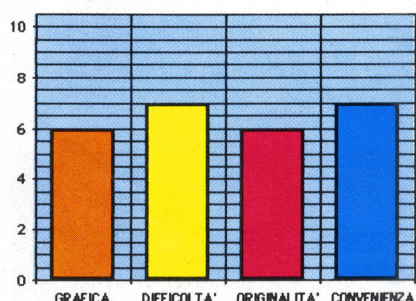
Ecco il gioco dell'anno. Rielaborato il concetto dello splendido Sanxion è nato Delta, un'esperienza più che un semplice videogame, la sintesi, lo stato dell'arte tra gli shoot'em-up attualmente in circolazione e forse un esempio per il futuro (beh, un po' esageri! direbbe Francesca, mia ex).
No, non esagero Francy, questo gioco è incredibile; comincia con la solita astronave monoposto, la cui sagoma anima uno spazio costellato di astri fluorescenti e poi inizia la sarabanda: è un inferno di ordigni che schizzano da ogni parte. Voi e la vostra nave ribattete con i vostri proiettili-laser, non bastano, ci vuole una maggiore intensità di fuoco, trovate uno stormo di monoliti quadrati e vi dirigete contro quello necessario a infondere una nuova potenza offensiva, vi si parano davanti delle colonne di pietra, testimonianza di un'antica civiltà aliena, procedono ad una velocità pazzesca, stavolta ci vuole più velocità, allora alla ricerca di un monolite adatto allo scopo, non c'è un attimo di respiro, ecco una formazione che procede a sinusoide, ma dove diavolo è il monolito che consente di sparare da quattro lati?!!

AAAAARRRGGGHHHH!!!! Colpiti!!! Quanti crediti sono rimasti? Non potete più permettervi di incamerare monoliti? E allora sotto con un'altra formazione, che arriveranno i soldi! Accidenti, ma quanti tipi di astronavi ci sono, non distinguete più le sagome, vi schizzano davanti al muso forme di fiori, anelli, meteoriti tutte in traiettorie elusive; e quante zone si attraversano? Vedete paesaggi con rocce, onde marine fluttuanti nello spazio, la velocità ora è pazzesca, la musica frenetica. Anzi tutto Delta è frenetico, non aspettatevi soste, un grande pregio per un gioco come questo, la caratteristica primaria dello spara-e-fuggi, qui esaltata nella sua massima espressione.
È un prodotto di prima grandezza, la grafica, che ricorda quella del predecessore Sanxion, è azzeccatissima, splendida la colonna sonora del sempre sorprendente Rob Hubbard che ancora una volta ci ha entusiasmato con una sua trovata: durante il caricamento si possono modificare i parametri musicali del motivetto iniziale, quali percussioni, effetti sonori e così via. Ci fossero sempre giochi così!

Paolo Cardillo

JR. PAC-MAN

ATARI per CONSOLLE ATARI JR 2600
Compatibilità: CONSOLLE ATARI VCS 2600
Prezzo: L. 9.900

Durante un tranquillo pasto nel consueto labirinto, l'ormai mitico Pac-Man si accorse di una presenza anomala al solito gioco impostogli dai programmatori Atari: era lei, Ms. Pac-Man, e tra i due fu subito amore. Come non aspettarsi quindi l'arrivo di un "Pac-figlio"? E come non immaginarselo alle prese con le ormai mitiche

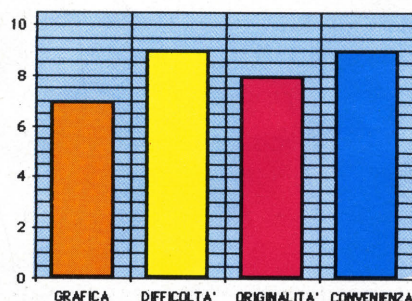
imprese dei genitori? Impossibile! Junior Pac-Man, offerto in versione super-economica, possiede tutte le caratteristiche delle precedenti versioni, ma si mostra in tutta la sua nuova veste per alcune più che necessarie migliorie. Lo scenario è la prima cosa che stupisce il videogiocatore: è a scorrimento verticale, e consente a Baby Pac-Man (ormai non sappiamo

più come chiamarlo!) di muoversi più liberamente, con evidente eliminazione della staticità di un labirinto fisso. Lo scopo è il medesimo: raccogliere il maggior numero di "punti" disseminati per lo schermo, evitando i fantasmi, e sfruttando al meglio le quattro pillole energetiche poste negli angoli. Come si gioca? Le variazioni fondamentali sono accentrate nella più alta velocità di gioco e nella difficoltà iniziale di "orizzontarsi" nello schermo, mentre sia l'uso delle pillole energetiche, sia l'apparire dei bonus (rappresentati da giocattoli) è inalterato. Le uniche strategie applicabili sono un corretto uso delle pillole (utilizzatele solo in caso di estremo pericolo e, comunque, mai troppo presto) e del vantaggio dato dal loro utilizzo (ogni fantasma ha un suo metodo di fuga, osservate attentamente!). Particolare attenzione va fornita al sonoro: sarete avvisati di cosa succede nella parte di "mappa" che non potete vedere, ed eviterete così spiacevoli sorprese, come un saltellante bonus che distrugge con noncuranza le pillole che avete coraggiosamente conservato. I livelli di gioco sono quattro (varia il numero di fantasmi) e i punteggi per il singolo avversario "mangiato" o per il bonus-giocattolo variano tra 200 e 5000 punti. Indubbiamente una grande versione che tutti gli amanti del genere aspettavano da tempo, e che non potrà che essere ben accetta da coloro che di Pac-Man conoscono solo la fama. E poi, quando generazioni di Pac-Man invaderanno le consolles dei vostri nipoti, penserete con nostalgia a quando Nonno Pac-Man non era che Jr. Pac-Man! Solo la soddisfazione val bene 9900 lire!

Luca Mantegazza

NEMESIS

KONAMI per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad, MSX
Prezzo: L. 18.000

NEMESIS, un pacifico pianeta simile alla Terra, è stato invaso dalle forze armate di BACTERION. Voi potete liberare Nemesis dai Bacterion usando le incredibili risorse dell'astronave

WARP RATTLER. Ma prima di cominciare selezionate con la BARRA SPAZIATRICE il numero di giocatori che può essere da uno a — udite! udite! — quattro. Il vostro obiettivo è la distruzione della superfortezza nemica XAEROUS che vi attende al termine di un lungo percorso costellato da una incredibile varietà di insidie che richiamano alla mente giochi come XEVIOUS e, soprattutto, DELTA, il gioco della THALAMUS di cui NEMESIS, nella versione da bar, è in effetti l'ispiratore. Come in DELTA, l'astronave WARP RATTLER si trova a dover fronteggiare i diabolici attacchi nemici con velocità e mezzi veramente scarsi: un solo cannone laser. Il che è assolutamente insufficiente soprattutto contro le postazioni che ci bersagliano dal suolo del pianeta Nemesis. All'inconveniente si può rimediare raccogliendo delle CAPSULE che appaiono quando si riesce a distruggere formazioni complete di oggetti nemici. Hanno l'aspetto di sonde antennute, e sono di due colori diversi, giallo e blu. Quelle blu hanno un effetto devastante su tutto ciò che si trova in quel momento sullo schermo, un po' come le SMART BOMB di DEFENDER; usatele con accortezza. Le capsule gialle invece danno accesso ad un pannello situato a fondo schermo, e diviso in sei caselle riportanti le scritte SPEED-UP, MISSILE, DOUBLE, LASER, MULTI e "?" (PUNTO INTERROGATIVO). Si tratta di varie armi che possono essere aggiunte all'astronave premendo il tasto SHIFT quando la casella indicante l'arma desiderata, lampeggia. Con SPEED-UP si incrementa la velocità; con MISSILE si ottengono proiettili aria-terra per colpire le postazioni di superficie; con DOUBLE si ottengono altri missili che colpiscono le installazioni sistemate sul margine alto dello schermo; con LASER si possono sparare micidiali saette di fuoco che spazzano via anche più oggetti alla volta; con MULTI le raffiche di tutte le armi vengono raddoppiate e poi triplicate. Infine, il PUNTO INTERROGATIVO munisce l'astronave di un misterioso congegno. La KONAMI ha insomma prodotto un gioco veramente eccezionale, all'altezza della posizione di prestigio che questa Casa occupa da molti anni. Se avete DELTA, non potete fare a meno di NEMESIS!

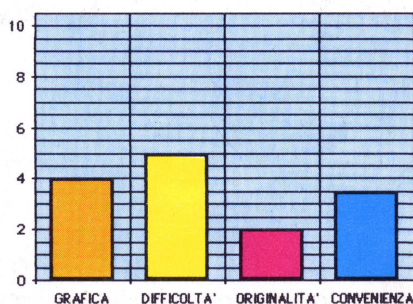
Fabio D'Italia

TYPHOON

GREMLIN per ATARI ST
Prezzo: L. 39.000

Atari ST: un computer portentoso stando a quanto visto, con una capacità grafica e sonora davvero sorprendente. Uno dei primi game prodotto esplicitamente per questo computer (cioè non una versione di giochi già visti per altri) che abbiamo ricevuto è Typhoon, titolo apparentemente anonimo, ma che nasconde il solito spaziale. Suddiviso in due dischi abbiamo quindi uno "shoot'em up" comune a tanti altri, che può destare un certo entusiasmo solo a chi è abituato a macchine di livello inferiore: ma è mai possibile creare un gioco simile in un periodo in cui si vive nel "già fatto, già visto"? È proprio la sensazione di aver già giocato a Typhoon che lo rende così poco originale: è un semplice gioco d'azione, in cui la solita astronave deve completare i soliti cinquanta round (o zone), evitando i numerosi e svariati nemici che tenteranno con ogni mezzo di sopprimerla. L'astronave, posta inizialmente nel centro dello schermo di battaglia, può muoversi lungo tutto lo schermo stesso, e deve fare particolare attenzione alle schiere di nemici provenienti dalla parte bassa. Così come i vostri avversari, anche voi siete dotati di cannoni laser, che potranno essere aumentati, in termini di potenza, "raccogliendo" degli speciali bonus recanti la lettera "E": potrete infatti dotarvi di una tripla bocca di fuoco, di un colpo in grado di distruggere tutto quello che incontra sul suo cammino, o di un RAM shot, tutti limitati nel tempo però! Riuscendo ad impossessarsi di una "X" si avrà invece a propria disposizione una vita extra, mai sufficienti in videogiochi di questo genere. Quindi l'unica strategia possibile è quella di mantenervi il più possibile al centro schermo, e di adoperare quanto più possibile i vostri cannoni laser, facendo particolare attenzione ai "bonus letters". Con la distru-

IN a che gioco giochiamo?

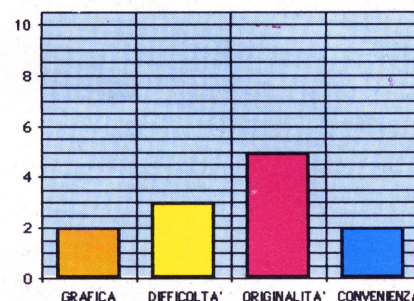
zione di tutte le astronavi in vostro possesso si conclude la partita, che dopo la digitazione del vostro nome (ogni punteggio viene registrato su disco) potrà riprendere con la sola pressione della barra spaziatrice. La grafica è buona, anche se da un ST ci si può aspettare di meglio, così come il sonoro e una certa giocabilità, comune comunque a tutti gli spaziali. Certo che se avete comprato l'Atari ST solo per giocare a Typhoon sicuramente avete sprecato i vostri soldi.

Luca Mantegazza

TAG-TEAM WRESTLING & KARATE CHAMP

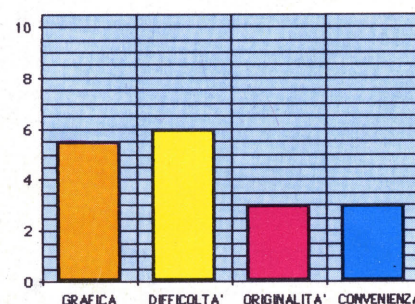
DATA EAST per C64
Prezzo: L. 18.000

Poniamo il caso che siate il proprietario di una casa di software, e che vi siano rimaste invendute migliaia di cassette. Come fare a liberarsene? Presto detto: basta abbinare un nuovo videogame alle scorte di magazzino! Se entrambi i giochi fossero veramente validi, nessuno avrebbe nulla da obiettare, ma quando si presenta una copia dei numerosi wrestling presenti sul mercato con un karaté che appartiene alla preistoria, bisogna essere dotati di un bel coraggio! È appunto una proposta coraggiosa quella della Data East, e solo la nuova dinamica a due giocatori del "Tag-team wrestling" riesce a risollevare il giudizio altamente negativo della "doppia offerta". Esaminiamo ora ciascuno dei due giochi.

TAG-TEAM WRESTLING

Di wrestling, anche su queste pagine, se ne è ampiamente parlato, e ciascuno di noi ha provato l'ebbrezza delle varie versioni esistenti. Come resistere dunque all'opportunità di cimentarsi in un "due contro due" come nei più celebri incontri americani? L'idea è, se non originale, sicuramente valida, ma, purtroppo per noi, sprecata: vediamo perché. Dopo la scelta se scontrarsi con un avversario umano o con il computer (veramente incapace), inizia il gioco, che vede due soli protagonisti al centro del ring, e altri due attendere ai lati dello stesso. Voi e il vostro partner, vincendo rispettivamente tre, cinque, quindici o venticinque incontri, avrete la possibilità di diventare campioni americani, europei, mondiali, o super mondiali. Le mosse possibili sono solo otto, e consentono unicamente di vedere il proprio avversario a terra in modi diversi, con una spettacolarità davvero deludente: premendo il tasto fire, se si colpisce l'avversario, si hanno tre secondi per posizionare il joystick nella direzione corrispondente alla mossa prescelta. Tutto qui. Chi possiede discreti riflessi avrà di che divertirsi: basta colpire l'avversario e questo è "finito". Quando la colonnina indicante l'energia "nemica" arriva al valore zero è possibile tentare uno schienamento sicuro nel risultato, e con il conteggio dell'arbitro al fatidico tre si conclude l'incontro. A questo punto vi starete chiedendo cosa fanno i rispettivi compagni: quello avversario assolutamente niente (sindacati, scioperi, mafia o altro?) mentre quando vi trovate in difficoltà il vostro partner correrà in vostro aiuto a colpire l'avversario, o quando vi avvicinerete a lui potrà sostituirvi nel combattimento. È tutto così squallido che anche il combattimento fuori dal ring, di un bidimensionale assolutamente ridicolo, non riesce a dare quell'ebbrezza che un emulo di Hulk Hogan si aspetta. Grafica primitiva, suoni (ma quali suoni?) legati alla qualità della grafica, spettacolarità inesistente e poca inventiva di azione rendono questo wrestling povero, troppo povero per essere degnato anche di un minimo sguardo.

KARATE CHAMP

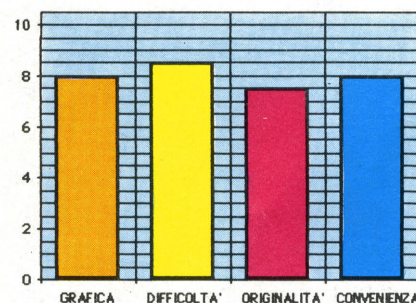
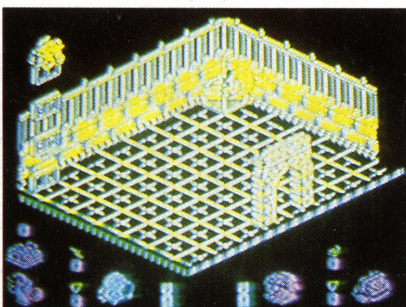
Ricordate Karate Champ, quello splendido coin-op che fino a poco tempo fa furoreggiava in tutte le sale giochi? Se la vostra risposta è si, disilludetevi, perché l'omonimo prodotto della Data East, di identico conserva solo in nome. Uno o due giocatori, uno scenario, l'esperienza nell'utilizzare le diciotto mosse a vostra disposizione: questo è quando viene offerto e quanto si richiede all'inconsapevole acquirente. Le mosse, ampiamente descritte dal manuale in dotazione, consentono una certa variabilità al monotono tema di gioco, ma la lentezza con cui vengono eseguite è in parte condizionante della delusione offerta dal gioco. Nella parte alta dello schermo vengono indicati, partendo da sinistra, i punti (ogni mossa ne vale 1/2 o 1) guadagnati nell'incontro in corso, l'ultima mossa eseguita (solo il nome), il tempo che determina la fine di ogni singolo round, e i punteggi di ogni singolo giocatore. Uno statico giudice assegnerà il punteggio al giocatore che ha eseguito la mossa, e decreterà il vincitore dell'incontro. Sono previsti degli schemi bonus per i vincitori di ogni singola sfida, che vi consentono di aumentare il distacco ("punteggiamente" parlando) dal vostro avversario. Grande varietà di schemi e di mosse non bastano certo a compensare una giocabilità (legata alla lentezza) davvero penosa: rivedremo più di un capolavoro come Exploding Fist o International Karate? Visti i risultati, non speratelo dalla creatrice di Karate Champ!

Luca Mantegazza

HEAD OVER HEELS

OCEAN per SPECTRUM 48 K
Compatibilità: C64, MSX, Amstrad
Prezzo: L. 18.000

Catturati dall'impero di Blacktooth, Head e Hells, i due eroi del nostro gioco, sono imprigionati nelle segrete di un castello da cui devono ad ogni costo fuggire, ne va della vita di un intero sistema stellare.
Head e Heels provengono dal pianeta Freedom, i cui abitanti hanno caratteristiche fisiche esteriori che ne rendono l'aspetto molto gradevole: Head per esempio è un piccolo esserino tozzo, con un muso sporgente e due guantini da pugile, Heels ricorda più un cucciolo di cane con un ciuffo alla Presley.
Entrambi sfruttano le loro caratteristiche per cercare l'uscita: uno la capacità di salto, l'altro la velocità.
Fiduciosi nelle loro possibilità, si aggirano nelle numerose celle del castello e qui reperiscono e sfruttano oggetti utili o meno, si pongono vari problemi, tipici in giochi come questo, tipo "in che modo disporre alcuni oggetti per raggiungere una uscita in alto". E gli oggetti sono tanti: pesci della reincarnazione, conigli magici per regalano nuove vite, pillole per l'invulnerabilità, capacità ulteriore di salto o di corsa e poi ci sono molle su cui spiccare voli incredibili, teletrasportatori, interruttori che frenano l'azione di misteriosi mostri letali, rulli trasportatori e tante altre cose ancora; due soli però sono gli oggetti fondamentali e cioè una sirena portatile, che emette dei Krapfens micidiali per i nemici, e una valigia per trasportare gli oggetti.
La sirena è associata a Head e solo lui può usarla, la valigia a Heels. Una volta trovata l'uscita i due esserini si ritroveranno insieme e potranno iniziare una fruttuosa cooperazione e poi decidere se tornare al pianeta natale Freedom oppure liberare anche i restanti pianeti e ricoprirsi di gloria ed eterna riconoscenza da parte di un'intera galassia. Questo gioco è davvero bello, si inserisce nella grande tradizione degli arcade/adventure come Batman, e i primi giochi della Ultimate; grafica nitida ed efficace anche se monocroma, bellissima animazione, sonoro come al solito un po' scarso ma non ci si accorge molto di questo difetto, e divertimento infinito: e cosa volete di più?

Paolo Cardillo

IN

a che gioco giochiamo?

RASTERSCAN

MASTERTRONIC per SPECTRUM 48 K
Compatibilità: C64
Prezzo: L. 5.000

"Concepito dalla mente contorta di John Pickford della Binary Design.". Questo periodo è probabilmente il più chiaro biglietto di presentazione di Rasterscan, il gioco che ci accingiamo a descrivervi, non certamente perché John Pickford sia una firma che garantisca l'assoluta qualità del prodotto o perché la Binary Design commercializzi sono giochi capolavoro, ma perché effettivamente solo un cervello contorto poteva dare alla luce un simile programma. Immaginare infatti una palla robot, che seppur soggetta a frequenti mal di testa e vittina di una quasi totale amnesia continui nella sua missione di salvataggio di una nave distrutta ed abbandonata, richiede doti non comuni (per fortuna!!). La nave in questione è la famosa Cruiser Class X, abbandonata a se stessa ed in rotta di collisione con una vicina stella; il Robot è il celeberrimo modello MSB, Droide di Mantenimento di classe 4, mentre i poveri tapini che devono sbrogliare questa intricata-matassa siamo come sempre noi!! Nota positiva in questo scncertante panorama è che per operare correttamente sulle varie componenti al fine di aggiustare i propulsori è sufficiente l'uso del joystick cioè questo gioco è un esponente di quella categoria di adventure "joysticcate" al quale apparteneva, per esempio, il vecchio e caro Escape from the Mindmaster della Starpath (ricordate il Supercharger per l'Atari 2600?). A questo punto però vi verrà da pensare "beh allora è facile", e qui casca l'asino, anzi è meglio dire "muore l'asino", poiché chi pensa di trattare con superiorità la pazza palla fa una indegna fine. Capire infatti quale è il bidone da prelevare, quale la combinazione per aprire le porte, quali i teletrasporti dove finiamo carbonizzati, come comandare il robot o come scavalcare un muricciolo, sono imprese che già di per se potrebbero sostenere la trama di un gioco, senza poi considerare il fatto che come sempre Tempus Fugit, cioè in parole povere o vi sbrigate o vi schiantate. A completare degnamento il tutto, sta il fatto che, da buon adventure figurata quale è Rasterscan, il compito più difficile da eseguire è quello di riuscire a comprendere come ed in quale sequenza vanno manipolati determinati oggetti. In questo senso è abbastanza esplicativo il fatto che solo dopo alcune partite tesissime siamo riusciti a capire che la funzione dell'icona registratore, posta in una stanza, serve solo a salvare il gioco. Non ci resta quindi che augurarvi una miglior fortuna, ma attenti poiché Rasterscan "può alterare il vostro concetto di realtà"(ah ah ah ah!)

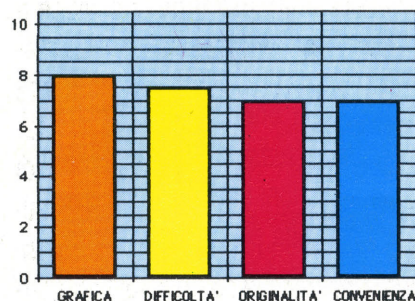
Andrea Verona

AMAUROTE

M.A.D. per SPECTRUM 48 K
Prezzo: L. 7.500

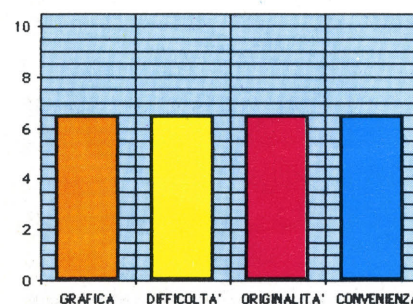
La città di Amaurote è appera stata presa d'assalto da orde di orripilanti insetti giganti che ne infestano e pattugliano ogni più remoto angolo. Sono delle specie di schifosissime mosche che zampettano nelle vie principali della metropoli e per eliminarle e soprattutto debellare le "regine-madri" che non si stancano di partorire i loro pargoli è stato ingaggiata nientepopodimeno che una bomboletta di Raid, l'ammazzamosche! Naturalmente stavamo scherzando: siete ancora una volta voi e solo voi i responsabili della salvezza di Amaurote, complesso che si estende per vari chilometri e comprende 25 distretti, alcuni dai nomi pittoreschi o rubati ai colli dell'antica Roma. All'inizio del gioco dovrete proprio scegliere da quale quartiere iniziare la "disinfestazione"; subito la vostra navetta dalla vaga sagoma tentacolare, la Arachnus 4, si adagerà al suolo per iniziare la contesa con i repellenti insetti mutanti. In un paesaggio futuribile, la navetta a quattro zampe intraprende la ricerca delle Regine: però non mancheranno sin dall'inizio di assalirvi i suoi amati figli che possono essere eliminati con dei globi che rimbalzano sul terreno finché sulla loro traiettoria non incontrano un bersaglio provocandone la deflagrazione. Per l'individuazione delle regine è stato installato sulla Arachnus uno scanner che indica con frecce direzionali il verso da seguire per cogliere l'ubicazione esatta delle... gestanti. Inoltre esso permette, predisposto secondo le esigenze, di conoscere in anticipo da dove stanno arrivando gli insetti più vicini o dove dirigersi per trovare rifornimenti di bombe. Per distruggere le regine sono indispensabili delle bombe particolari, le cosiddette supa-bombs che possono essere richieste via-radio; sempre via-radio si possono richiedere nuovi rifornimenti

di armi e le riparazioni. Nel complesso, questo Amaurote risulta abbastanza bello, niente di eccessivamente originale, ma piacevole e divertente da giocare, ha anche una certa atmosfera e una più che apprezzabile grafica: vale giusto giusto il suo prezzo e forse qualcosa in più.

Paolo Cardillo

PACOS PETE

(The High Plains Drifter)
AMERICANA per C64
Prezzo: L. 18.000

Non si può dire che la vita del Cowboy sia tra le più facili, sempre con la pistola nel fodero pronta ad essere sguainata e puntata in un duello all'ultimo sangue, oppure in un deserto ad affrontare insidie ed animali; no, non fa per gente come noi abituata agli agi cittadini! Può fare però per soggetti come Pacos Pete che di fronte al pericolo non si ritira e lo dimostra ampiamente in questo gioco; infatti affronta con indomito coraggio quattro prove tipiche del mondo del Vecchio West, che sono poi le quattro fasi in cui si articola il gioco. Inizialmente il nostro eroe deve attraversare una grande distesa di sabbia con un tipico scorrimento orizzontale e neutralizzare insidie quali serpenti a sonagli, massi rotolanti, frecce scagliate da Indiani e così via.
Ha a disposizione una frusta con cui eliminarli e durante il percorso può reperire del rum, vero toccasana per la salute del cow-boy. La seconda prova è forse ancora più caratteristica della prima: Pacos Pete fa il suo ingresso in una cittadina che non si dimostra molto ospitale: sono tutti intenti a farlo fuori. Il grilletto di Pacos non aspetta che di essere premuto: in questo schermo si scorge soltanto la pistole (essendo la visione in soggettiva) e i colpi possono essere indirizzati grazie ad un mirino alle finestre da cui spuntano gli attentatori; altre insidie sono dei serpentelli che girovagano per lo schermo e dei ragni che puntano dritto verso la base dello schermo. Dopo aver "ripulito" la città spunta il solito sceriffo baffuto con cui dovrete ingaggiare un duello senza tregua. Nella terza prova vi trovate in un saloon e il vostro compito sarà quello di afferrare dei boccali di birra che il barista fa scorrere sul bancone; se questi non verranno carpiti al volo, andranno a finire proprio in faccia ad un tipo poco raccomandabile seduto ad un tavolino che, irretito, vi chiederà di sfidarlo a braccio di ferro e a questo punto, sotto a smanettare col joystick. Ultima prova: mungitura; Pacos Pete deve riempire un intero secchio del latte di una grassa vacca. Il gioco è sufficientemente divertente, ha una grafica passabile e il suo vero punto di forza è forse l'animazione: splendire le scene in cui P.P. scivola su uno sterco o in cui lo sceriffo opera varie mosse per eludere le azioni avversarie. Vale il basso prezzo.

Paolo Cardillo

AIUTI E RICHIESTE PER WORLD GAMES

Egregia redazione di Videogiochi News... Vi seguo da quasi tre anni (n. 16), sono di Roma, mi piacciono molto i videogames e sono un orgoglioso possessore di un C64 (the best). Non è la prima volta che vi scrivo e mentre nelle altre lettere vi ho riempito il cervello di innumerevoli domande, stavolta avrei qualche consiglio da dare e da chiedere ai miei colleghi. Iniziamo subito con la stupenda World Games: per il Weight lifting vi ricordo subito che il clean and jerk pur essendo lo stile che potrebbe sembrare più complicato è invece il più semplice perché molto lento ed è ottimo per i pesi oltre i 120 Kg. quindi non perdete le speranze quando dovete alzare 150 Kg con esso.
Comunque iniziamo a parlare dello snatch: leva in giù per afferrare il peso, leva in alto per alzarlo, quando il peso è sul petto superiore leva in basso ed il sollevatore si spiegherà sulle ginocchia, lasciatelo quindi ossigenare (2 respirazioni) e mettere la leva in alto, quando i pallini sulla parte mediobassa si saranno illuminati il joystick andrà tirato in basso per lasciare il peso.
Invece per il clean and jerk la sequenza è: basso per prendere il peso,alto, basso, 2 respirazioni e poi alto, 2 respirazioni e poi basso, contare fino a due o tre secondi e poi alto, 2 respirazioni e poi basso per lasciare il peso.
Per il Barrel Jumping bisogna smanettare ritmicamente come nel pattinaggio di velocità di Winter Games poi premere il pulsante per saltare e quando state per ricadere leva in basso per atterrare in piedi. Finora ho saltato solo 14 barili ma sono sicuro che con il massimo della velocità se ne possano saltare anche 15.
Nel Cliff Diving per ottenere un punteggio alto bisogna saltare dalla cima della rupe (e bisogna farlo in modo che quando toccate l'acqua ci sia l'alta marea) e quando entrerete in mare perfettamente distesi in verticale ricordatevi di tenere il joystick a sinistra più il pulsante premuto per risalire in superficie una volta entrati in acqua.
Per quanto riguarda lo Slalom Skiing posso solo consigliarvi di prendere tutte le porte tranne quelle più difficili e di non accelerare sempre. L'ideale sarebbe avere una mappa da studiare per bene e quindi mi rivolgo a voi, cari amici oramai cechi e incalliti fino ai piedi (a proposito, accetto qualunque istruzione purché sia ben precisa sul Log Rolling). Sul Bull Riding vi do tutto ciò che vi può servire per domare anche earthquake! Dunque, per rimanere in groppa al toro tenere il joystick nella direzione nella quale procede, se tenta di scalciarvi in avanti tirate il joystick in direzione delle spalle del cowboy, se invece gira su se stesso joystick in basso. Sul Caber Toss vi posso dire che bisogna ritmare i movimenti destra-sinistra e lanciare il tronco quando non è sbilanciato verso di voi e prima che vi cada su di un piede.
Anche sul Sumo Wrestling attendo fiduciosamente consigli.
Arrivederci e complimenti per l'ottima rivista.
Byte, Byte!. Sempre il solito:

Campagna Marco

P.S.: Scusate gli errori e il disordine!
(SKN FOR FRIENDS)

BREAK THRU (Commodore 64)

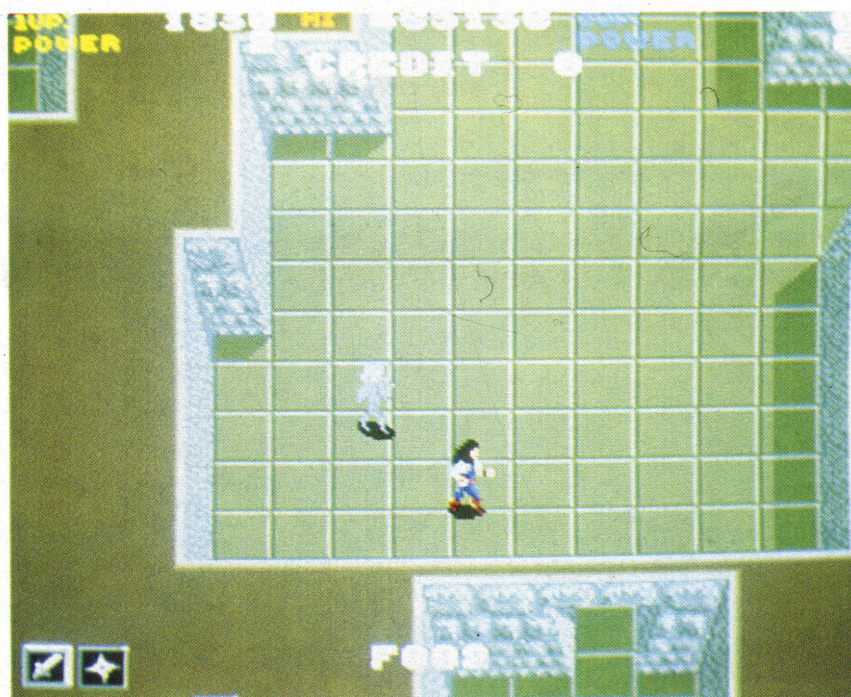
Nella versione per il CBM 64 di BREAKTHRU ho scoperto un "trucco" per superare tutti gli schemi al di fuori del quarto.
ISTRUZIONI
Appena appare la nostra macchina andate in basso fino al bordo, mantenendo il joystick in giù, premete il tasto per saltare e subito dopo lasciare andare il joystick. Finirete così sopra la tabella dei punti e cioè fuori dalla portata dei vostri nemici.

Nicola Zanettin
Abano Terme (PD)

OUT a che gioco giochiamo?

BREYWOOD
(DATA EAST 1986)

Con questo videogioco della DECO non bisogna fare grandi voli di fantasia per individuare il modello a cui si sono ispirati i suoi creatori: BREYWOOD infatti si rifà palesemente a un famoso gioco dell'ATARI, GAUNTLET, offrendo per fortuna delle variazioni sul tema abbastanza interessanti, prima fra tutte una certa idea di tridimensionalità. Come ormai succede spesso, la presentazione è alquanto misteriosa, non spiegando assolutamente nulla, salvo una breve presentazione degli otto personaggi che il giocatore può usare durante il gioco e i bonus arma-difesa che si possono trovare. Vediamo quindi velocemente questi otto personaggi, associando a ciascuno la rispettiva arma a disposizione: guerriero con tunica blu (coltelli), con tunica verde (bombe), con tunica grigia chiara (scudi), con tunica grigia scura (boomerang), guerriero a torace scoperto (raggi laser), con tuta blu (palline verdi rimbalzanti) e un guerriero con un martello marrone (colpi di fuoco).

L'azione si svolge come nel Gauntlet: ogni quadro corrisponde a una stanza (floor), a difesa della quale ci sono alcuni boia e moltissimi altri personaggi difficili da interpretare che ci lanceranno mazze, scuri, coltelli e raggi, che se colpiranno il nostro eroe gli faranno perdere parte della sua energia che inizia da 850 punti di vitalità (ogni colpo ne toglie 10). Durante il percorso, che si svolge logicamente in un palazzo, si possono trovare una moltitudine di bonus che elenchiamo: 3 spade di diversa potenza (weapon power 1, 2, 3), tre cristalli giallo, arancione e blu (defenser power) un anello che aumenta il ritmo dell'arma (shoot speed), una collana che aumenta la velocità dell'omino (speed movement), un cuore (power level up), un cristallino azzurro (abracadabra) che fa diventare il nostro omino insensibile per un certo tempo alle armi degli avversari, moneta d'oro (40 punti ma 10 di vitalità), chiave (serve come apriporta), perla blu con base (multi attack), perla rosa con base (all might), teschio blu (lose all power) e palla blu (increase darkness); bonus punteggio: forziere (10000 p.), botte (5000 p.), lampada di aladino piccola e grossa (20000 e 50000 p.).

In ogni stanza si trovano molte porte che non porteranno da nessuna parte ma che se colpite libereranno o altri nemici più o meno bellicosi (colpiti lasceranno l'utile moneta d'oro) oppure uno dei sette personaggi che rimangono a disposizione; infatti si inizia a giocare con l'uomo che lancia i coltelli, il quale dopo aver eliminato i pochi nemici trovati nel primo quadro, colpirà le due porte dietro di lui dalle quali usciranno due altri personaggi-amici che avremo la facoltà di prendere o no a seconda della loro arma più o meno efficace nei quadri successivi; se decideremo di prenderli o uno o tutte e due diventeremo il personaggio corrispondente mentre l'altro o gli altri diventeranno dei fantasmi che useranno le stesse armi del guerriero in quel momento in azione (quindi con effetto doppio o triplo). Nei quadri susseguenti se troveremo delle situazioni di gioco nella quale un'arma risulta più efficace basterà usare l'altro pulsante che serve a cambiare il guerriero, mentre il primo ha il solo scopo di sparare.

Il secondo schema e i successivi sono alquanto ardui, sia per il numero di nemici che aumenta gradatamente, sia per la difficoltà del percorso che diventa un vero e proprio labirinto nei quadri avanzati, per non dire che si troveranno in alcune stanze degli enormi mostri difficili, da eliminare obbligatoriamente dato che ci daranno la chiave per aprire la porta per portarci all'uscita della stanza e quindi passare alla successiva. Con questo articolo non abbiamo avuto la pretesa di spiegare a fondo questo videogioco; data l'enormità delle strategie possibili e dei trucchi abbiamo voluto dare un cenno sulle cose principali che servono come base per questo non facile ma divertente gioco.

Luca Dossena

SIDE ARMS
(CAPCOM 1986)

Annunciato all'AMOA di Chicago dello scorso novembre, è finalmente arrivata in Italia anche quest'ultima cattiveria della CAPCOM.

E come se non bastasse l'abituale difficoltà di base dei giochi di questa casa giapponese, abbiamo già potuto constatare che sono pochissimi i gestori che offrono un cablaggio della

fuori

plancia comandi adeguata al gioco: per giocare a SIDE ARMS sono necessari infatti tre pulsanti, due per sparare, verso destra o verso sinistra, e l'altro per cambiare la propria arma. Infatti questo gioco offre non solo l'opportunità di ottenere un maggior "POWER" raccogliendo l'apposita scritta (POW), ma anche quella di selezionare quale "potere" utilizzare tra quelli in nostro possesso.

Per ottenere il "POW" bisogna naturalmente uccidere tutti i componenti di una formazione nemica, anche se non tutte le formazioni ci elargiscono questa regalia.

Inoltre, una volta ottenuto il POW, se non lo raccogliamo subito, ma invece continuiamo a spararagli contro, questi si trasformerà in altri simboli che incrementeranno la nostra potenza di fuoco, naturalmente se riusciremo a raccoglierli passandoci sopra.

Infatti, mentre con il POW possiamo

solo incrementare la velocità del nostro robot, come è indicato a fondo schermo, accanto alla scritta SPEED, da una a tre volte, ci sono ben sette altri simboli che ci permettono di raggiungere una capacità bellica notevolissima.

Analizziamoli secondo l'ordine datoci dalle indicazioni a fondo schermo del gioco stesso: i BIT sono delle sferette (da 1 a 3) che ruotano intorno al nostro robot e che sparano un colpo supplementare dalla posizione in cui si trovano quando spariamo normalmente. S.G. sta per SHOT GUN: incrementa l'angolo dei nostri colpi, nel senso che se all'inizio vanno dritti, ora si aprono sempre più a ventaglio; si può incrementare tre volte.

M.B.L. significa MEGA BAZOOKA LAUNCHER: trasforma il colpo, da una a due volte, in una specie di fiammata di energia che distrugge tutto al minimo contatto; indispensabile per i nemici più ostici! Per il 3-WAY dice già tutto il nome: i colpi vanno in tre direzioni anziché in una sola.

Per quanto riguarda l'ultima scritta, AUTO, vi lasciamo nell'incertezza: vi diremo solo che è collegata con i poteri segreti di altri due simboli, una stella e una girandola.

C'è infine una specie di sfera luminosa che dà il "COMBINATION POW" anche giocando una partita in singolo (normalmente si ottiene giocando in doppio contemporaneamente, impersonificando i due protagonisti della lotta contro il terribile "BOZON", cioé il Luogotenente Henry e il Sergente Sanders), che permette di sparare in ben otto direzioni (ce ne sono due tipi: alfa e beta).

Per il resto niente di particolarmente originale: solita valanga di alieni dispettosissimi e soliti mostri finali da ammazzare colpendoli nei punti vitali più volte.

Maurizio Miccoli

DAWN PATROL

EAGLESOFT per MSX
Prezzo: L. 18.000

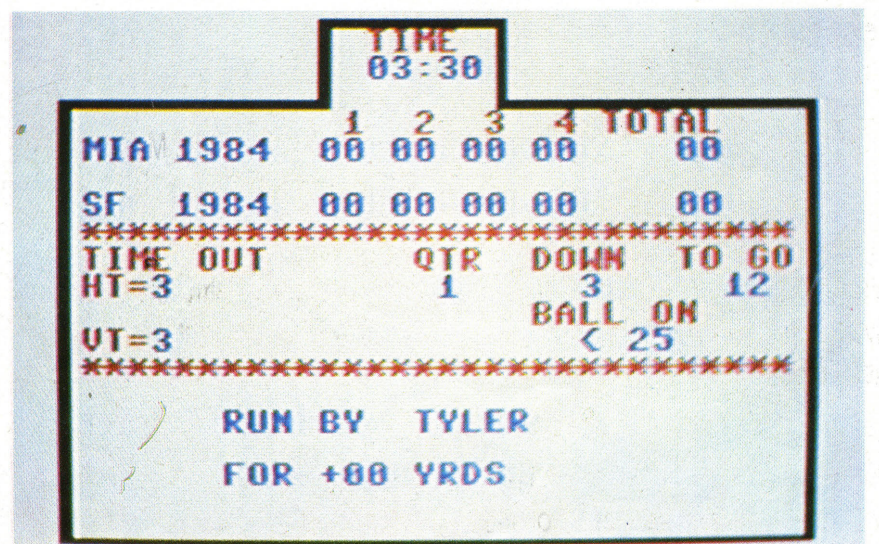
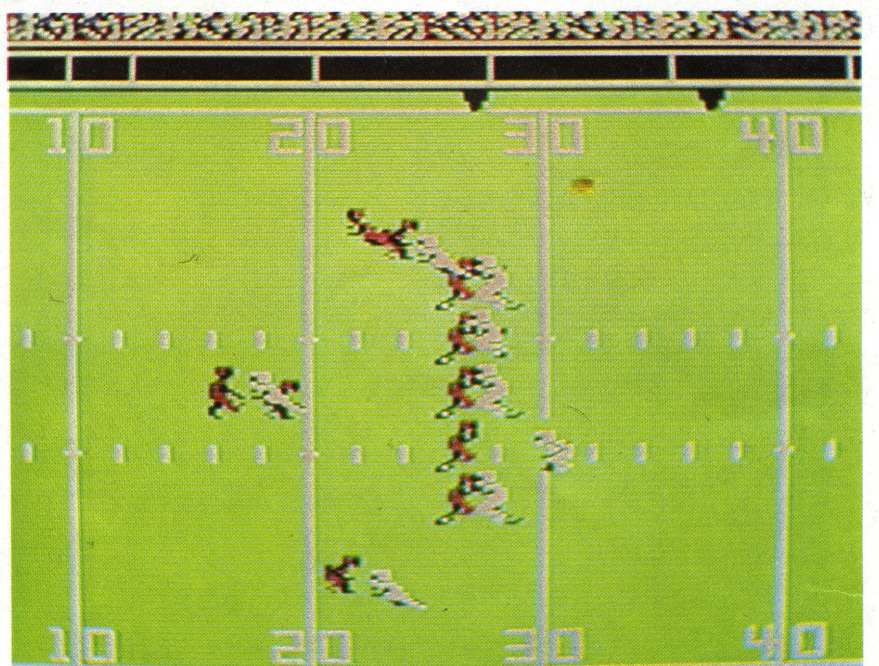
Ricordate Silent Service? Dawn Patrol è un magnifico simulatore bellico che vi mette ai comandi di un attrezzatissimo sottomarino inglese di tipo BEOWULF. Il gioco è ambientato nella seconda guerra mondiale e la vostra missione consiste nell'intercettare e affondare tutti i convogli che trasportano armi e viveri destinati alle truppe d'invasione nemiche. Lo schermo rimane sempre diviso in tre parti: quella sinistra permette di visualizzare il pannello dei comandi che contiene un profondimetro, una bussola, e una serie di strumenti che indicano l'angolo di rotazione del periscopio, la velocità del sottomarino e la carica delle bombole ad aria. La finestra centrale ci consente di vedere all'esterno del sottomarino utilizzando il periscopio, mentre quella di destra è costituita da una finestra a scorrimento laterale, attraverso la quale si possono vedere di volta in volta la sala macchine, lo scompartimento lancia siluri, la mappa, e due rapporti: uno sui danni subiti e uno che indica lo stato della missione (cioè il numero di navi abbattute e la posizione attuale del sottomarino). Visualizzando tali finestre possiamo rifornire il sottomarino di armi e carburante, selezionare il tipo di motore (elettrico o diesel), modificare la rotta, riempire i serbatoi d'aria e lanciare i siluri. Il sottomarino è dotato di quattro tubi di lancio anteriori e di due posteriori. La mappa si presenta come uno zoom molto dettagliato della zona che il sottomarino sta attraversando; su di essa sono indicati i porti e le rotte delle navi avversarie. Il sottomarino può procedere sia in superficie che in immersione, però nel secondo modo la velocità si riduce notevolmente. Questo metodo di navigazione si presta molto bene nella fase di avvicinamento ad una nave nemica perché vi permetterà di non esser individuati: in caso contrario la nave tenterà di sfuggirvi o peggio ancora di affondarvi. Bisogna anche fare attenzione alla direzione di spostamento per evitare di arenarsi sulla riva. Se la dinamica del gioco è avvincente, altrettanto non si può dire degli effetti sonori che sono pressoché inesistenti; si può sentire solo il ricorsivo 'beep' del sonar o l'assordante rumore delle esplosioni delle navi nemiche. Tra i punti positivi del gioco sono da sottolineare la stupenda grafica e la facilità con cui si riesce a controllare il sottomarino. Il giudizio complessivo su questo videogioco non può essere che positivo; se possedete un MSX e amate le simulazioni non potrete fare a meno di Dawn Patrol. Noi ve lo consigliamo!

Felice Seregni
Luca Mantegazza

SUPER SUNDAY

NEXUS per C64
Prezzo: L. 18.000

Amici sportivi e non sportivi, ecco il gioco che vi darà "la carica giusta per affrontare la giornata". Se Dan Peterson possiede un Commodore 64, SUPER SUNDAY gli risulterà senza alcun dubbio come la simulazione preferita tra le tante basate sullo sport che egli stesso commenta in televisione: il FOOTBALL AMERICANO!
Non per nulla ci viene data l'opportunità di giocare un SUPERBOWL con le 20 più famose squadre di ogni tempo: MIAMI DOLPHINS, SAN FRANCISCO 49 ERS, DALLAS COWBOYS ed altre epiche formazioni del campionato NFL. Durante il caricamento del programma vi si chiede di scegliere se giocare da soli contro il computer (VS COMPUTER), contro un amico (ONE ON ONE), oppure di assistere a una partita giocata interamente dal computer (AUTOPLAY). In seguito dovrete scegliere anche la durata della partita tra: 20 minuti (5 MINUTE QUARTERS) o 40 minuti (10 MINUTE QUARTERS), oppure 60 minuti (15 MINUTE...). Scopo del gioco (non ci stancheremo mai di ripeterlo): riuscire a portare la palla ovale oltre la linea avversaria fino all'estremità opposta del campo, vale a dire in TOUCHDOWN, tentando di sfondare la difesa dell'avversario che cercherà disperatamente di intercettare in vari modi la palla che avete in mano. Sia che vi troviate in ATTACCO che in DIFESA, avete a disposizione una serie di "mosse" listate in una apposita tabella, tra passaggi e disposizioni strategiche dei giocatori sul campo di gioco. Potrete inoltre scegliere il vostro attaccante passando in rassegna gli elementi della vostra squadra, con tanto di dati statistici che riguardano le loro capacità ed esperienze. Definita la vostra strategia, si passa quindi all'azione vera e propria su di un campo di gioco graficamente bene definito a scorrimento orizzontale, dove i 22 giocatori (11 per ogni squadra) si affrontano, corrono, placcano gli avversari, lanciano e calciano la palla ovale con una fluidità d'animazione senza precedenti.
Periodicamente il computer dà il suo ufficiale responso sull'esito — sia esso negativo o positivo — delle vostre azioni. Non mancano i falli e le relative sanzioni, e qualche giocatore che si ferisce e deve lasciare il campo. SUPER SUNDAY, insomma, è semplicemente la migliore simulazione di questo sport attualmente disponibile, e molto, molto, MOLTO tempo passerà prima che si riesca a fare di meglio.

Fabio D'Italia

VIDEO BAZAR

Vendo Spectrum 48K a L. 150.000 Andrea 02/4814814

Vendo numeri arretrati di Videogiochi. Luigi 02/8466304.

Vendo C16 con registratore e molte cassette di giochi, anche separatamente. Inoltre scambio o vendo giochi per C64, sia su cassetta che su disco. Angelo 02/4696876

Vendo 4 giochi per C16 plus 4 a sole l. 20.000 + spese postali. I giochi sono: Petals of doom (spaziale). Superboxe, Rambo, Breakout
Davide Biagini - Piazzale Maciachini 13 - Milano - tel. 02/6685154

Vendo Commodore 16 + registratore + 50 giochi + joystick originale + manuali tutto a L. 250.000. Tra i giochi ci sono Karate Master, Ghost'n Goblins, Biliardo ecc..
Catapano Franscesco - Via Temenide n. 73 - 099/313873

Vendo Commodore Vic 20 perfetto + joystick + 1 cartuccia + cassette con moltissimi giochi tra i migliori + manuale + vari listati + cavi + riviste + introduzione al Basic 1-2 a sole L. 300.000 tratt.
Guarnaschelli Giorgio - Via degli Ulivi 13 - Grottaferrata (Roma) - Tel. 06/9459522 dopo le ore 20.30

Vendo Atari CX 2600 + 2 joystick + alimentatore + 2 giochi a sole L. 135.000. Tutto in ottime condizioni e compatibile col nuovo VCS 2600 Atari.
Leronni Giuseppe - Via Giovanni 7/B tel. 080/831096 Gioia del Colle (BA)

Vendo sia consolle Intellivision che Commodore 64. Prezzo trattabile
Ivan Preziosi - Via A. Pedretti n. 34 tel. 06/5699571

Solo per la regione Friuli V. Giulia vendo al miglior offerente, Commodore 64 in confezione originale con registratore, joystick programmi e manuali
Denis Battaglia - Via G. Marconi 4/H - Sottoselva/Palmanova (UD)

Disponendo Macintosh Plus desidererei contattare altri utenti per lo scambio di programmi di grafica, animazione, giochi e applicazioni di ogni tipo. Annuncio sempre valido.
Alberto Gusella - V.le Venezia, 7 45100 Rovigo tel. (0425) 25884

Vendo Commodore 16 con registratore C 1531, 1 joystick, 30 cassette a L. 180.000 tutto perfettamente funzionante
Froli Riccardo - Via G. Masi 10 - tel. 0586/424830 Livorno

Cerco numeri dal 29 al 38 compresi di Videogiochi news a basso costo
Sebastiano Vizzardi - Via Dei Cabrini n. 2 tel. 035/239292 Bergamo (ore pasti)

Compro, massimo L. 15.000, una delle seguenti cassette per l'Intellivision: Beauty and the Beast, white water, Mission Tropical Trouble; telefonare ore pasti solo zona Milano.
Marcello Resta - Via Mac Mahon 2 (Mi) - tel. 02/3183841

Compro cassette C.B.S. Coleco, tipo: Quest for quintana roo/Super Cross Force/Star Trek/ Buck Rogers ecc...
Prezzi ragionevoli!
Salvioli Marco - Porrettana 80/2 - tel. 051/566987

È giunta al termine la nostra sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertronic: visto il "grande successo" ottenuto abbiamo deciso di lasciarvi a "stecchetto" finché non ci darete segni di ravvedimento, mandandoci un buon numero di punteggi da inserire nella RECORD'S GALLERY. Forse è vero quello che ci dicevate in molte lettere: le gare non importano per i premi che elargiscono, ma perché semplicmente fanno vedere chi è il più bravo!
È forse questo il succo del vostro disinteresse?
Non vi interessa essere secondi o terzi, e non volete nemmeno correre il rischio di diventarlo: o primi o niente?

Intanto vi ricordiamo i nostri due consigli preliminari: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve essere per motivi tecnici legati al video, 1/15 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4 e così via).
Potete comunque usare anche le solite macchine a sviluppo istantaneo, con l'accortezza di regolare al massimo la luminosità e il contrasto del vostro televisore.
Ricordatevi infine di indirizzare i record a:
SFIDA AI CAMPIONI (o RECORD'S GALLERY) - VIDEOGIOCHI NEWS - C.SO P.TA ROMANA 1 - 20122 MILANO

Coin-Op: SFIDA AI CAMPIONI

Vi ricordiamo che questa sfida è stata pensata principalmente per dare la possibilità ai campioncini di tutta l'Italia di farsi un viaggetto gratis a Milano per conoscere i campioni e farsi conoscere, con una bella intervista su VGnews, per cui cercate di non lasciarvi sfuggire l'occasione.
Come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchietto riassuntivo, al quale si aggiunge una classifica per i punteggi già arrivati. Vi rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.
Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!
Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi!), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO),il tagliando, che trovate nella pagina appostia, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nella seconda l'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa

Nome gioco	Punteggio minimo d'ammissione	Campione da sfidare	Termine d'invio dei record	Documentazione del record
Out run	7.000.000 punti	STEFANO BRUSASCA	30-6-1967	Tagliando 2 foto del record 1 foto vostra
Rygar	1.000.000 punti	ROBERTO PICELLI	30-6-1987	
Jackal	100.000	da designare	31.7.1987	
Psychic 5	50.000	da designare	31-7-1987	

foto per la mancanza dell'HI-SCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale).
Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizzati, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori. In caso di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio; per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

P.S. PER I GESTORI
Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!
A buon intenditor poche parole!

A casa: VG GAUNTLET

Vergogna: nemmeno un record nuovo! La nostra sfida sui giochi da casa termina questo mese senza nessuna novità: dove siete finiti, videocampioni?
Siete farciti di giochi pirata, volete solo essere primi e non vi interessano i piazzamenti, oppure più semplicemente non avete più il culto del videogioco e non vi va di stare a giocare delle ore per ottenere dei record, passando dal divertimento alla noia? Fatecelo sapere!
Comunque vi ricordiamo pro-forma ciò che era riservato ai partecipanti alla sfida, per ogni gioco:
1° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
1 gioco su cassetta LAGO
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC
2° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
3° PUNTEGGIO:
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC o LAGO
Inoltre, tra tutti i punteggi classificati, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioè quelli con il timbro postale più vecchio, riceveranno:
1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
1 personal computer EPSON HX 20
2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
1 Joystick "m 1 - gun" MASTERTRONIC
3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO.
Ecco quindi le classifiche finali:

RECORD'S GALLERY

Mese di stasi, con solo due novità, anche per quanto riguarda i record in giochi fuori gara: quando vi deciderete a mandarcene anche sui giochi da casa? Infatti vi ricordiamo che sono ammessi tutti i videogiochi, da casa o da bar: basta che il record sia documentato da una foto chiara e che magari sia accompagnata da una vostra foto. Potreste ritrovarle pubblicate entrambe: una splendida maniera per pavoneggiarvi con i vostri amici.

NOME GIOCO	COMPUTER	PUNTEGGIO	NOME GIOCATORE	PROV.
DRAGON'S LAIR	C64	26.076	MICHELE LONGO	PD
TRALBLAZER	C64 C64	170.920 82.160	FRANCO CUSATI GIANLUIGI NAVA	MI MI
STRAQUAKE	C64 C64 C64	219.000 151.850 159.440	EMILIO DE LORENZI LORY CARBONARI PAOLO AURELI	GE AN AN
TRIZONS	C16	106.290	PAOLO BENOCCI	GR
TRALBLAZER	C16	282.514	PAOLO BENOCCI	GR
GALVAN	SPECTRUM SPECTRUM	551.100 241.600	MARIO PIERI MICHELE TOGNON	FI PD
DISC WARRIOR	MSX MSX	999.750 663.800	DANILO TOGNETTI ALESSIO LUGLI	MC CO

1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO	FRANCO CUSATI	TRAILBLAZER/C64
2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO	MICHELE LONGO	DRAGON'S LAIR/C64
3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO	DANILO TOGNETTI	DISC WARRIOR/MSX

NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME GIOCATORE	PROV.	FOTO SU
ARKANOID	982.920	ROBERTO PICELLI	VI	VG 44
BREAK THRU	349.800	ROBERTO PICELLI	VI	VG43
BRONX	9.999.990	STEFANO BRUSASCA	TO	
BUBBLE BOBBLE	3.975.220	VALERIO SIPALA	TO	
GET STAR	1.627.890	STEFANO BRUSASCA	TO	
HANG-ON (in piedi)	35.389.330	STEFANO BRUSASCA	TO	
IRON HORSE	643.000	ROBERTO PICELLI	VI	VG43
LEGENDARY WINGS	1.040.100	ROBERTO PICELLI	VI	VG45
NIGHT STOCKER	2.230.600	BIAGIO BANIGI	MI	VG 43
OUT RUN	44.632.940	STEFANO BRUSASCA	TO	
RETURN OF THE INVADERS	2.068.300	ROBERTO PICELLI	VI	
ROAD RUNNER	2.442.280	STEFANO BRUSASCA	TO	
RYGAR	4.499.490	ROBERTO PICELLI	VI	VG45
SECTION Z	343.380	ROBERTO PICELLI	VI	
SLAP FIGHT	476.340	EMANIELE BELLINI	MI	VG 41
SOLOMON'S KEY	9.115.734	MARIO ROSSI	PI	VG 42
STINGER	1.926,900	ROBERTO PICELLI	VI	VG 44
TRY OUT	308:470	STEFANO BRUSASCA	TO	
TROJAN	738.900	ROBERTO PICELLI	VI	VG 44
XAIN SLEENA	510.900	EMANUELE BELLINI	MI	VG 43
YIE AR KUNG-FU	9.999.900	STEFANO BRUSASCA	TO	
1942	11.809.720	LORENZO MESSERI	PA	

NOTA BENE Sono record tutti documentati da foto!

T A G L I A N D I

Questi sono i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a: VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

VIDEO BAZAR

TESTO ANNUNCIO ....
....
....
....
....
....
....
NOME ....
INDIRIZZO ....
TEL. (   ) ....

Vgn's Gare

CASA ☐ FUORI ☐

IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!

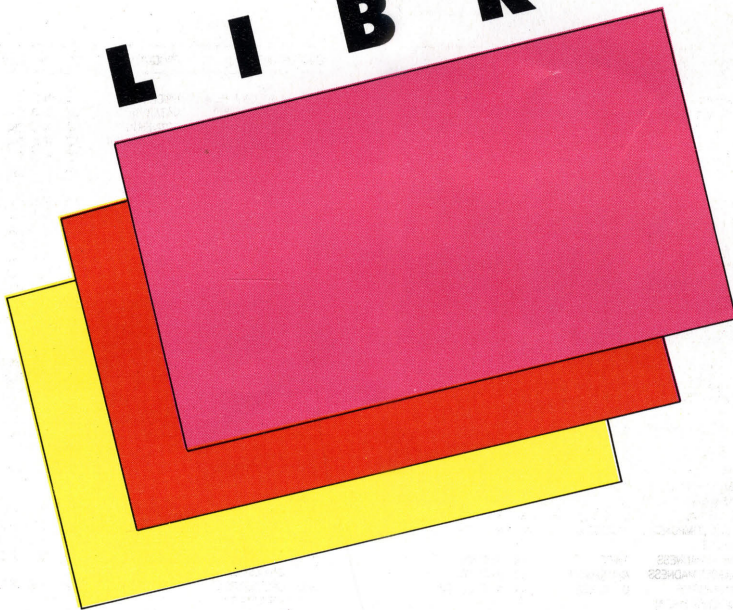
NOME GIOCO ....
PUNTEGGIO ....
TEMPO IMPIEGATO ....
N° QUADRO RAGGIUNTO ....
VITE INIZIALI .... VITE EXTRA ....
LIVELLO DIFFICOLTÀ ....
MARCA GIOCO ....
SUPPORTO (VG CASA) ....
COMPUTER (VG CASA) ....
SALA GIOCHI (VG FUORI) ....
NOME GIOCATORE ....
VIA .... CAP ....
CITTÀ .... PROV ....
DATA DI NASCITA .... TEL. ....
NOTE ....

AI CONFINI DELLO SPECTRUM "APPLICAZIONI AVANZATE"

di P. Williams
Gruppo Editoriale Jackson
pp. 179 - Lire 28.000

La pubblicazione di un libro di programmi sullo Spectrum non è, in sé, un avvenimento editoriale eccezionale, esistendo in tutto il mondo una gran letteratura per cui un libro di programmi non è certo una novità. Neanche la quantità di programmi presentata in questo libro costituisce, invero, alcunché di affatto rimarchevole; quelo che è notevole, e che fa di questo libro un libro eccezionale, è la qualità dei programmi presentati nonché le tecniche di programmazione adottate, un esame attento delle quali permetterà all'utente di migliorare notevolmente la propria ars programmatoria, iniziandolo ai "segreti" della programmazione strutturata.

La qualità e la varietà del software presentato appaiono evidenti già da un primo esame dell'indice; in questo libro troviamo programmi che vanno dagli arcade più famosi (fra i quali è annoverato il celeberrimo "Spectrum Invaders"!) alle utilities più interessanti (fra le quali un prezioso renumber), dai giochi d'azzardo ai programmi didattici, dai programmi finanziari ai programmi matematici e persino ai programmi di strategia, fra i quali va segnalato un programma per il gioco degli scacchi scritto interamente in BASIC che, pur non essendo il più veloce fra i programmi, illustra efficacemente la potenza del BASIC Spectrum.

Per ogni programma, non ci si è limitati a dare una spiegazione del suo funzionamento, ma è stato dato ampio spazio alla descrizione delle tecniche di programmazione adottate, che saranno utilissime a tutti coloro che non si limitano ad usare programmi già pronti, ma che programmano anche per conto loro.

COMMODORE 64 "IL BASIC"

pp. 324 - Lire 28.000

COMMODORE 64 "I FILE"

pp. 180 - Lire 19.000

COMMODORE 64 "LA GRAFICA E IL SUONO"

di Rita Bonetti
pp. 272 - Lire 34.000 (con cassetta)
Gruppo Editoriale Jackson

La filosofia che sta alla base di questa serie di libri è sempre la stessa: si tratta di usare il calcolatore per "imparare a usarlo e quindi a programmarlo". Le cose dette vengono accompagnate da molti esempi e viene indicato un metodo per capire cosa fa la macchina, sia dal punto di vista hardware che software.

Lo scopo del primo volume, che si può definire "un libro di programmi per imparare a programmare", è quello di insegnare a scrivere programmi in BASIC, imparando a gestire il video e la stampante e facendo un buon uso della memoria del calcolatore.

Tratta inoltre della memorizzazione dei programmi su disco e su cassetta. Sono lasciati volutamente da parte, in quanto argomento degli altri due volumi, i problemi inerenti il trattamento dei file di dati su disco e su cassetta, la grafica e il suono.

Il secondo volume è dedicato ai file di dati su dischetto e su cassetta e fa spesso riferimento a quello dedicato al BASIC, senza ripetere cose già dette. Il libro si articola in tre capitoli: il primo di carattere generale, il secondo dedicato alla cassetta e il terzo al dischetto. Sono presenti numerosi esempi, realizzati con la tecnica dei sottoprogrammi, per consentire al lettore di operare facilmente le modifiche per adattarli alla risoluzione dei suoi problemi.

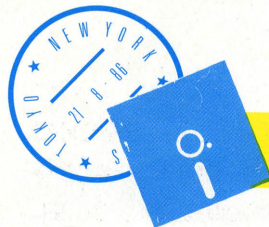
Inoltre il libro contiene cinque programmi per creare e gestire un archivio di dati:
SEQUENZIALE su cassetta, SEQUENZIALE su disco, RANDOM su disco, RANDOM/USER su disco, RELATIVO su disco.

È interessante poter fare dei confronti tra i cinque programmi; questo risulta di grande utilità per capire a fondo l'argomento trattato.

I file sono trattati servendosi esclusivamente del linguaggio BASIC, ed è interessante vedere come si possano capire molte cose sul funzionamento delle periferiche anche usando solo un linguaggio evoluto.

Nelle altre appendici c'è un breve cenno ad alcuni programmi in commercio; si tratta di pacchetti formati da programmi scritti in linguaggio ASSEMBLER, che risultano indubbiamente più veloci ed efficienti dei programmi scritti in BASIC.

Il terzo libro tratta in maniera approfondita la grafica e il suono. Ogni argomento viene spiegato e accompagnato da numerosi esempi commentati. Nel libro sono listati moltissimi programmi che sono anche registrati sulla cassetta allegata. Inoltre la cassetta contiene anche altri programmi, ai quali si fa riferiemnto nel testo, ma senza listarli. Sono presenti anche routine in linguaggio macchina per la grafica, che possono essere riutilizzate anche in altri programmi.

Nel Capitolo 1 si tratta del video, della tastiera e della grafica in modo carattere. Il Capitolo 2 è dedicato alla grafica e ne approfondisce tutti gli aspetti. Il Capitolo 3 tratta degli sprite e gradualmente porta a costruire giochi di animazione in BASIC. Nel Capitolo 4 viene trattato l'argomento del suono. Completano il libro tre appendici: i registri del VIC II e del SID e le frequenze delle note musicali.

JACKSON SOFT MAIL SERVICE

COD.	TITOLO GIOCO	PRODUTTORE	M.	S.	COMPUTER
L.5.000					
0680	AMERICAN FOOTBALL	BUG-BYTE	SP	N C	C64
0616	AURIGA	PLAYERS	AR	N C	C64
0619	BUBBLE TROUBLE	PLAYERS	AR	N C	C16
0822	COLONY	BULLDOG	AR	N C	MSX
0709	COURSE OF SHERWOOD	MASTERTRONIC	AR	N C	AM4 C64 S48
0679	DEATH WAKE	BUG-BYTE	AR	N C	C64 S48
0620	DIZZY DICE	PLAYERS	TA	N C	S48
0733	EQUALIZER	THE POWER HOUSE	AR	N C	C64
0465	FALCON PATROL II	BUG-BYTE	AR	N C	S48
0617	FEUD	BULLDOG	AA	N C	AM4 C64 MSX S48
0735	FIRE HAWK	PLAYERS	AR	N C	MSX
0541	FLIGHT SPY	MASTERTRONIC	AR	N C	AM4
0681	GLASS	BUG-BYTE	AR	N C	S48
0834	GUN STAR	FIREBIRD	AR	N C	C64
0760	GUNSTAR	FIREBIRD	AR	N C	S48
0764	HAPPIEST DAYS	FIREBIRD	AR	N C	C64
0758	HARVEY HEADBANGER	FIREBIRD	AR	N C	C16
0818	INVASION	BULLDOG	AR	N C	MSX S48
0593	JOURNEY TO CENTRE OF EARTH	BUG-BYTE	AD	N C	MSX
0004	KIK START	MASTERTRONIC	SP	N C	A80 C16 C64
0686	KOBYASHI	MASTERTRONIC	AR	N C	C64
0730	MAD NURSE	FIREBIRD	AR	N C	C64
0367	MASTERCHESS	MASTERTRONIC	TA	N C	A80 C16 C64
0632	MEGABOLTS	MASTERTRONIC	AR	N C	C16
0715	MEGABUCKS	FIREBIRD	AR	N C	S48
0766	MICRO RITHM	FIREBIRD	UT	N C	C64
0028	MOLECULE MAN	MASTERTRONIC	AR	N C	A80 AM4 C16 MSX S48
0736	MONKEY MAGIC	MICRO DESIGN	AR	N C	C16
0516	NINJA MASTER	FIREBIRD	SP	N C	A80 C16
0713	OLLI & LISA	FIREBIRD	AR	N C	C64
0306	P.O.D.	MASTERTRONIC	AR	N C	C64
0670	PARK PATROL	FIREBIRD	AR	N C	C64
0816	PNEUMATIC HAMMER	FIREBIRD	AR	N C	C64
0824	RASTERSCAN	MASTERTRONIC	AR	N C	S48
0630	S.O.S.	MASTERTRONIC	AR	N C	C64 S48
0299	S.W.A.T.	MASTERTRONIC	AR	N C	C64
0734	SEA KING	PLAYERS	AR	N C	MSX
0033	SOUL OF A ROBOT	MASTERTRONIC	AR	N C	AM4 MSX S48
0025	SPEED KING	MASTERTRONIC	SP	N C	AM4 C16 MSX
0037	STORM	MASTERTRONIC	AR	N C	AM4 C16 MSX S48
0677	STRANGELOOP	BUG-BYTE	AR	N C	C64 S48
0732	TERMINATOR	THE POWER HOUSE	AR	N C	C64
0731	THE PRINCE	FIREBIRD	AR	N C	C64
0714	THRUST	FIREBIRD	AR	N C	A80
0820	TUBA RUBA	FIREBIRD	AR	N C	S48
0765	TWINKY	FIREBIRD	AR	N C	C64
0835	U.F.O.	FIREBIRD	AR	N C	C64
0759	WAR HAWK	FIREBIRD	AR	N C	A80
0678	ZAGAN WARRIOR	BUG-BYTE	AR	N C	C16
L.7.500					
0819	AMARATE	M.A.D.	AR	N C	S48
0672	BROAD STREET	MIND GAMES	AA	N C	C64 S48
0062	CONQUEST	M.A.D.	AR	N C	AM4 C64 S48
0609	CUBIT	MR MICRO	AR	N C	MSX
0799	DISASTER BLASTER	AMERICANA	AR	N C	C16
0748	DISCHETTO 3"		AC	N D	ACC
0809	GRAPHIC ADV. CREAT. HINTS	INCENTIVE	MA	N L	ACC
0671	HOCUS FOCUS	QUICKSILVA	AR	N C	C64 S48
0716	HOW TO BE A HERO	M.A.D.	AR	N C	S48
0798	KARATE CHAMP	AMERICANA	SP	N C	C64
0708	LAZERWHEEL	MASTERTRONIC	AR	N C	C64
0688	LOCO	ALLIGATA	AR	N C	A80
0674	NICK FALDO	MIND GAMES	SP	N C	AM4 C64 S48
0057	NINJA	M.A.D.	SP	N C	A80 AM4 C64 S48
0815	PACOS PETE	AMERICANA	AR	N C	C64
0539	PANIC PENGUIN	MIDAS	AR	N C	C16
0676	RUPERT & TOYMAKER	QUICKSILVA	AR	N C	C64 S48
0673	SCHIZOFRENIA	QUICKSILVA	AR	N C	C64 S48
0060	SPORT OF KINGS	M.A.D.	SP	N C	C64 S48
0631	TERMINUS	M.A.D.	AR	N C	MSX
0538	WINTER WALLY	SOLAR SOFTWARE	AR	N C	A80
L.10.000					
0812	DEEPER DUNGEONS	U.S. GOLD	UT	N C	C64 MSX S48
0685	MOON CRISIS	ANCO	AR	N C	C64
L.14.900					
0612	BALLBLAZER	ACTIVISION	AR	N C	C64
0647	CITY CONNECTION	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0649	D-DAY	AACKOSOFT	ST	N C	MSX
0610	DEUS EX MACHINA	ELECTRIC DREAMS	AR	N C	C64
0648	EXERION	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0642	FORMATION Z	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0843	KET TRIOLOGY	INCENTIVE	AD	N C	C64
0643	NINJA	AACKOSOFT	SP	N C	MSX
0644	NINJA 2	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0645	SNAKE RUNNER	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0550	SUPER SUNDAY	NEXUS	SP	N C	C64
0846	THE DETECTIVE	QUICKSILVA	AR	N C	C64
0646	TOP ROLLER	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0650	ZORNI	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
L.15.000					
0833	DEEPER DUNGEONS	U.S. GOLD	UT	N D	C64
L.18.000					
0574	10TH FRAME	U.S. GOLD	SP	N C	S48
0600	10TH FRAME	U.S. GOLD	SP	N C	C64
0411	5-STARS GAMES	BEAU-JOLLY	RA	N C	C64 S48
0811	ACADEMY	C.R.L.	AR	N C	AM4 S48
0830	ACCOLADE (3 PRG.)	U.S. GOLD	RA	N C	C64
0310	ACE OF ACES	U.S. GOLD	SI	N C	AM4 C64 S48
0589	AGENT ORANGE	A'N'F SOFTWARE	AR	S C	AM4 C64 S48
0569	ALIENS	ELECTRIC DREAMS	AA	N C	C64
0831	ALIENS (USA)	ACTIVISION	AR	N C	C64
0572	ARCADE CLASSIC	DATASOFT	AR	N C	A80 C64
0692	ARKANOID	OCEAN	AR	N C	C64 MSX S48
0783	ART LIBRARY 1	MELODY HALL	GR	S D	C64
0784	ART LIBRARY 2	MELODY HALL	GR	S D	C64
0534	ATARI ACES	U.S. GOLD	RA	N C	A80
0318	AVENGER	GREMLIN	AR	N C	AM4 C64 MSX S48
0153	BATMAN	OCEAN	AR	N C	AM4 MSX S48
0668	BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	ELECTRIC DREAMS	AR	N C	C64 S48
0621	BOMB JACK II	ELITE	AR	N C	AM4 C16 C64 S48
0422	BOULDER DASH II	DATABYTE	AR	N C	MSX
0782	CALENDARS & STATIONERY	MELODY HALL	GR	S D	C64
0601	CHAMELON	ELECTRIC DREAMS	AA	N C	C64
0442	CHAMPIONSHIP WRESTLING	U.S. GOLD	SP	N C	C64
0638	CHOPPER	AACKOSOFT	SI	N C	MSX
0375	COMPUTER HITS VOL. 3	BEAU-JOLLY	AR	N C	C64 S48
0605	CRUMBLE CRISIS	RED RAT	AR	N C	A80
0652	CRUSADER	AACKOSOFT	SP	S C	MSX
0854	CYBORG	C.R.L.	AR	N C	C64
0757	DELTA	THALAMUS	AR	N C	C64
0483	DONKEY KONG	OCEAN	AR	N C	AM4 C64 MSX S48
0554	DOUBLE TAKE	OCEAN	AA	N C	S48 C64
0498	DRAGON'S LAIR II	SOFTW. PROJECTS	AR	N C	AM4 C64 S48
0552	ELEVATOR ACTION	QUICKSILVA	AR	SC	AM4 C64 S48
0779	ENDURO RACERS	ACTIVISION	SI	N C	S48
0747	EPROM		AC	N H	ACC
0562	EUROPEAN GAMES	TYNESOFT	SP	N C	C16
0636	EXPLORER	GREMLIN	AR	N C	C64
0591	EXPRESS RAIDER	U.S. GOLD	AR	N C	C64
0540	FIELD OF FIRE	U.S. GOLD	ST	N C	C64
0281	FIGHT NIGHT	U.S. GOLD	SP	N C	A80
0502	FIGHTING WARRIORS	MELBOURNE HOUSE	AR	S C	C16 C64
0825	FIRESTORM	NEXUS	AA	N C	S48
0772	FIRETRACK	ELECTRIC DREAMS	AR	N C	C64
0417	FOOTBALLER OF THE YEAR	GREMLIN	SP	N C	C16 C64 MSX S48
0556	FUTURE SHOCK	TYNESOFT	AR	N C	C16
0250	GAUNTLET	U.S. GOLD	AR	N C	MSX
0073	GREEN BERET	IMAGINE	AR	N C	A80 AM4 C64 S48
0780	GREETING CARDS	MELODY HALL	GR	S D	C64
0641	HAPPY FRET	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0388	HEAD ALIGNMENT KIT	AACKOSOFT	UT	S C	C64 MSX
0817	HEAD OVER HEELS	OCEAN	AR	N C	AM4 MSX S48
0823	HIVE	FIREBIRD	AR	N C	S48
0606	IMPOSSABALL	HEWSON	AR	N C	S48
0710	INDOOR GAMES	DATABYTE	SP	N C	C64
0558	INHERITANCE	INFROGRAMES	AD	N C	AM4 C64 S48
0853	INSPECTOR GADGET	MELBOURNE HOUSE	AR	N C	S48
0112	INTERNATIONAL KARATE	ENDURANCE GAMES	SP	N C	A80 AM4 C16 MSX
0727	INTO THE EAGLES NEST	PANDORA	AR	N C	C64
0446	JAIL BREAK	KONAMI	AR	N C	AM4 C64 S48
0004	KIK START	MASTERTRONIC	SP	N D	C28
0615	KNUCKLEBUSTER	MELBOURNE HOUSE	AR	N C	C64
0410	KONAMI'S COIN-OP HITS	IMAGINE	RA	N C	AM4 C16 C64 S48
0684	KRACKOUT	GREMLIN	AR	N C	C64 S48
0081	LEADERBOARD	U.S. GOLD	SP	N C	AM4 S48
0663	LEADERBOARD EXECUTIVE	U.S. GOLD	SI	N C	C64
0599	LEVIATHAN	ENGLISH SOFTW.	AR	N C	C64
0076	LITTLE COMPUTER PEOPLE	ACTIVISION	SI	N C	S48
0614	MAGIC MADNESS	ANCO	AR	N C	C64
0338	MARBLE MADNESS	ARIOLASOFT	AR	N C	C64
0248	MASTERS OF UNIVERSE (ARCA)	U.S. GOLD	AR	N C	C64 S48
0602	MASTERS OF UNIVERSE (ADVE)	U.S. GOLD	AD	N C	C64
0683	MUTANTS	OCEAN	AR	S C	C64
0693	NEMESIS	KONAMI	AR	N C	AM4 C64 S48
0806	NOW GAMES 1	VIRGIN GAMES	RA	N C	C64
0807	NOW GAMES 2	VIRGIN GAMES	RA	N C	C64
0808	NOW GAMES 3	VIRGIN GAMES	RA	N C	C64
0852	NOW GAMES 4	VIRGIN GAMES	RA	N C	AM4 C64 S48
0570	NUCLEAR EMBARGO	MICROPOOL	AR	N C	C64
0099	PENTAGRAM	ULTIMATE	AR	N C	MSX
0640	PICO PICO	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0561	PIN POINT	ANCO	AR	N C	C16
0590	PLATFORM PERFECTION	U.S. GOLD	RA	N C	A80 C64
0706	POLAR PIERRE	DATABYTE	AR	N C	C64
0639	POLAR STAR	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0656	POLICE ACADEMY	AACKOSOFT	AR	N C	MSX
0761	PRO GOLF	M.A.D.	SP	N D	MSD
0651	PROTECTOR	AACKOSOFT	AR	S C	MSX
0573	PSI 5 TRADING COMPANY	U.S. GOLD	ST	N C	AM4 S48
0623	RAID 2000	MIRRORSOFT	AR	N C	C64
0773	RANA RAMA	HEWSON	AR	N C	C64
0268	REVOLUTION	VORTEX	AR	N C	AM4 S48
0682	ROCKET ROGER	ALLIGATA	AR	N C	MSX
0814	ROMULUS	QUICKSILVA	AR	N C	C64
0728	SAILING	ACTIVISION	SP	N C	C64
0858	SAMURAI TRILOGY	GREMLIN	SP	N C	MSX
0712	SCOTT ADAMS SCOOPS	U.S. GOLD	RA	N C	S48 C16 C64
0667	SHADOW SKIMMER	THE EDGE	AR	N C	S48
0549	SHANGAI	ACTIVISION	TA	N C	C64
0555	SHAO-LINS ROAD	THE EDGE	AR	N C	C64
0859	SHOCKWAY RIDER	FASTER THAN LIGH	AR	N C	C64
0781	SIGNS & BANNERS	MELODY HALL	GR	S D	C64
0754	SIX PACK (6 PRG.)	ELITE	RA	N C	AM4 C64 S48
0687	SMASH HITS VOL. 7	ENGLISH SOFTW.	RA	N C	A80
0056	SOCCER	M.A.D.	SP	N D	MSD
0257	SPACE HARRIER	ELITE	AR	N C	AM4 C64 S48
0628	STAR GAMES I	GREMLIN	RA	N C	AM4 C64 S48
0763	SUMMER GAMES II	U.S. GOLD	SP	N C	C64
0276	SUPER HUEY II	U.S. GOLD	SI	N C	A80 C64
0551	SUPER SUNDAY	NEXUS	SP	N C	C64
0090	SUPERCYCLE	U.S. GOLD	SP	N C	AM4 C64 S48
0420	SUPERMAN	FIRST STAR	AR	S C	S48
0724	SYDNEY AFFAIR	INFROGRAMES	AD	N C	C64 S48
0813	TAG TEAM WRESTLING	U.S. GOLD	SP	N C	C64
0545	TEMPLE OF APSHAI	U.S. GOLD	AD	N C	C64
0278	TEMPLE OF TERROR	U.S. GOLD	AR	N C	C64
0448	TERRA CRESTA	IMAGINE	AR	N C	C64
0774	TERRA NOVA	ANCO	AR	S C	AM4
0625	TERROR OF THE DEEP	MIRRORSOFT	AR	N C	C64
0208	THAI BOXING	ANCO	AR	N C	C16
0789	THE ARTIST	TIMEWORKS	GR	N D	C64
0298	THE GREAT ESCAPE	OCEAN	AR	N C	S48
0788	THE HOME BANKER	TIMEWORKS	BU	N D	C64
0804	THE KITCHEN MANAGER	TIMEWORKS	UT	N D	C64
0151	THE LORDS OF MIDNIGHT	BEYOND	AD	N C	C64
0790	THE MUSICIAN	TIMEWORKS	MU	N D	C64
0827	TWIN TORNADO	DR SOFTWARE	SI	N C	C64
0786	VALUECALC	TIMEWORKS	FE	S D	C64
0785	VALUEWORD	TIMEWORKS	WP	S D	C64
0597	VIZASTAR 128 BACKUP DISK	VIZA SOFTWARE	UT	N D	C28
0767	VIZASTAR 64 BACKUP DISK	VIZA SOFTWARE	UT	N D	C64
0598	VIZAWRITE 128 BACKUP DISK	VIZA SOFTWARE	UT	N D	C28
0756	WEST BANK	U.S. GOLD	AR	N C	C64
0557	WHO DARES WINS II	ALLIGATA	AR	N C	MSX
0283	WIBSTARS	A'N'F SOFTWARE	AR	S C	AM4 C64 S48
0280	WORLD GAMES	U.S. GOLD	AR	N C	C64 S48
L.25.000					
0574	10TH FRAME	U.S. GOLD	SP	N D	C64
0607	3 GIOCHI SPORTIVI	PRISM LEISURE	RA	N C	C16
0208	THAI BOXING	ANCO	AR	S C	AM4
0832	ALIENS (USA)	ACTIVISION	AR	N D	C64
0803	BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA	ELECTRIC DREAMS	AR	N D	C64
0622	BOMB JACK II	ELITE	AR	N D	C64
0618	CHAMELON	ELECTRIC DREAMS	AA	N D	C64
0443	CHAMPIONSHIP WRESTLING	U.S. GOLD	SP	N D	C64
0655	DAWN PATROL	AACKOSOFT	SI	N C	MSX
0575	DRAGON'S LAIR	SOFTW. PROJECTS	AR	N D	C64
0548	DRAGON'S LAIR II	SOFTW. PROJECTS	AR	N D	C64
0637	EXPLORER	GREMLIN	AR	N D	C64
0540	FIELD OF FIRE	U.S. GOLD	AR	N D	A80
0517	GAUNTLET	U.S. GOLD	AR	N D	C64
0626	GUNSHIP	MICROPROSE	SI	N C	C64
0585	HEART OF AFRICA	ARIOLASOFT	AD	N D	C64
0711	INDOOR GAMES	DATABYTE	SP	N D	C64
0581	LABYRINTH	ACTIVISION	AD	N D	C64
0579	MANDRAGORE	INFROGRAMES	AD	N C	C64
0810	MARBLE MADNESS	ARIOLASOFT	AR	N D	C64
0720	MASTERS OF UNIVERSE (ARCA)	U.S. GOLD	AR	N D	C64
0695	MUTANTS	OCEAN	AR	N D	C64
0768	NEMESIS	KONAMI	AR	N D	C64
0707	POLAR PIERRE	DATABYTE	AR	N D	C64
0624	RAID 2000	MIRRORSOFT	AR	N D	C64
0729	SAILING	ACTIVISION	SP	N D	C64
0444	SHANGAI	ACTIVISION	TA	N D	C64
0613	SHORT CIRCUIT	OCEAN	AA	N D	C64
0629	STAR GAMES I	GREMLIN	RA	N D	C64
0508	STARGLIDER	RAINBIRD	AR	N C	C64 S48
0506	STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT	SI	N D	C64
0551	SUPER SUNDAY	NEXUS	SP	N D	MSD
0342	SUPERCYCLE	U.S. GOLD	SP	N D	C64
0725	SYDNEY AFFAIR	INFROGRAMES	AD	N D	C64
0627	TERROR OF THE DEEP	MIRRORSOFT	AR	N D	C64
0514	THE PAWN	RAINBIRD	AD	N C	S48
0828	TWIN TORNADO	DR SOFTWARE	SI	N D	C64
0364	WORLD GAMES	U.S. GOLD	SP	N D	C64
L.29.000					
0692	ARKANOID	OCEAN	AR	N D	AST
0783	ART LIBRARY 1	MELODY HALL	GR	S D	AST MSD
0784	ART LIBRARY 2	MELODY HALL	GR	S D	AST MSD
0778	BLUE RIBBON GAMES VOL. 1	ACORNSOFT	RA	N D	OPS
0782	CALENDARS & STATIONERY	MELODY HALL	GR	S D	AST MSD
0821	CHOLO	FIREBIRD	AR	N C	C64
0548	DRAGON'S LAIR II	SOFTW. PROJECTS	AR	N D	AM4
0780	GREETING CARDS	MELODY HALL	GR	S D	AST MSD
0762	KARATE MASTER	GREMLIN	SP	N D	AST
0700	LIBERATOR	TYNESOFT	AR	N D	AST
0726	PLUTOS	TYNESOFT	AR	N D	AST
0777	REPTON III	ACORNSOFT	AR	N D	OPS
0781	SIGNS & BANNERS	MELODY HALL	GR	S D	AST MSD
0664	SUMMER GAMES	U.S. GOLD	SP	N D	C64
0665	SUMMER GAMES II	U.S. GOLD	SP	N D	C64
0792	THE MONEY MANAGER	TIMEWORKS	BU	N D	MSD
0786	VALUECALC	TIMEWORKS	FE	S D	MSD
0785	VALUEWORD	TIMEWORKS	WP	S D	MSD
0794	WALL STREET	TIMEWORKDS	SI	N D	MSD
0793	YOUR ELECTRONIC CHECKBOOK	TIMEWORKS	BU	N D	MSD
L.32.000					
0666	JOYSTICK RAMBO JK77	SAVAGE	AC	N H	ACC
L.35.000					
0717	MINI OFFICE II	DATABASE PUBLISH	PI	N C	C64
0661	SUPERSELLER VOL. 1 (3 PRG.	AACKOSOFT	RA	N C	MSX
0662	SUPERSELLER VOL. 2 (3 PRG.	AACKOSOFT	RA	S C	MSX
L.39.000					
0696	ART STUDIO	RAINBIRD	GR	N D	C64
0073	GREEN BERET	IMAGINE	AR	N R	MSX
0690	GUNSHIP	MICROPROSE	SI	N D	C64
0775	HITS VOL 1	ACORNSOFT	RA	N D	OPS
0776	HITS VOL 2	ACORNSOFT	RA	N D	OPS
0112	INTERNATIONAL KARATE	ENDURANCE GAMES	SP	N D	AST
0718	MINI OFFICE II	DATABASE PUBLISH	PI	N D	C64
0634	PHANTASIE II	U.S. GOLD	AD	N D	C64
0635	ROADWAR 2000	U.S. GOLD	AD	N D	C64
0856	TAI PAN	OCEAN	AR	N D	AST
0514	THE PAWN	RAINBIRD	AD	N D	C64
0653	THUNDERBALL (MSX2)	AACKOSOFT	AR	N D	MSX
0719	TYPHOON	GREMLIN	AR	N D	AST
L.40.000					
0864	FONT PACK 1	BERKELEY	AG	N C	C64
L.45.000					
0862	DESK PACK 1	BERKELEY	AG	N C	C64
0863	GEODEX	BERKELEY	AG	N C	C64
L.49.000					
0574	10TH FRAME	U.S. GOLD	SP	N D	AST
0443	CHAMPIONSHIP WRESTLING	U.S. GOLD	SP	N D	AST
0701	CHESS	PSION	TA	N D	AST MSD
0378	CHOPPER (MSX2)	AACKOSOFT	SI	N D	MSX
0333	DESTROYER	U.S. GOLD	SI	N D	MSD
0769	EDEN BLUES	ERE INFORMATIQUE	AA	N D	AST
0699	GATO	SPECTRUM HOLOBYT	SI	N D	AST MSD
0855	GOLDRUNNER	MICRODEAL	AR	N D	AST
0564	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	INCENTIVE	UT	N C	AM4 C64 S48
0737	HOLLYWOOD HIJINX	INFOCOM	AD	N D	C64
0340	INFILTRATOR	U.S. GOLD	AR	N D	MSD
0578	LEATHER GODDESS OF PHOBOS	INFOCOM	AD	N D	AM4 C64
0383	LIGHTS OF AMSTERDAM (MSX2)	AACKOSOFT	TA	N D	MSX
0704	LUNAR EXPLORER	ELECTRIC TRANSIT	SI	N D	MSD
0770	MACADAM BUMPER	ERE INFORMATIQUE	TA	N D	AST
0739	MOONMIST	INFOCOM	AD	N D	C64
0705	PORTAL	ACTIVISION	ST	N D	C64
0722	PROGRAMMER'S REF. GUIDE	GLENTOP	MA	N L	AST
0573	PSI 5 TRADING COMPANY	U.S. GOLD	ST	N D	MSD
0444	SHANGAI	ACTIVISION	TA	N D	AMI
0509	STARGLIDER	RAINBIRD	AR	N D	AMI
0342	SUPERCYCLE	U.S. GOLD	SP	N D	AST
0545	TEMPLE OF APSHAI	U.S. GOLD	AR	N D	AMI
0514	THE PAWN	RAINBIRD	AD	N D	AMI AST
0697	WANDERER	PYRAMID	AR	N D	AST
0366	WINTER GAMES	U.S. GOLD	SP	N D	AMI
0364	WORLD GAMES	U.S. GOLD	SP	N D	AMI AST MSD
L.59.000					
0114	HACKER II	ACTIVISION	ST	N D	AMI
0689	KAMPSGRUPPE	U.S. GOLD	ST	N C	C64
0739	MOONMIST	INFOCOM	AD	N D	AMI
L.59.900					
0702	ART STUDIO	SPECTRUM HOLOBYT	GR	N D	MSD
0596	EDNA PROFESSIONAL ASSEMBL.	VISA SOFTWARE	LI	N Z	C64
0389	GRAPHIC ADVENTURE CREATOR	INCENTIVE	UT	N D	C64
0594	VIZAWRITE 64	VIZA SOFTWARE	WP	N D	C64
L.60.000					
0861	WRITER'S WORKSHOP	BERKELEY	AG	N C	C64
L.69.000					
0694	BALANCE OF POWER	MINDSCAPE	ST	N D	AMI AST
0738	CHAMPIONSHIP GOLF	ACTIVISION	SP	N D	AMI
0743	DEJA VU	MINDSCAPE	AD	N D	AMI
0802	GLF FOOTBALL	ACTIVISION	SP	N D	AMI AST
0705	PORTAL	ACTIVISION	ST	N D	AMI
0362	SILENT SERVICE	MICROPROSE	SI	N D	AMI
0595	VIZAWRITE 64 (CART.)	VIZA SOFTWARE	WP	N R	C64
0703	WILDERNESS	ELECTRIC TRANSIT	ST	N D	MSD
L.70.000					
0860	GEOS 1.3	BERKELEY	AG	N C	C64
L.89.000					
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N D	AMI
0743	DEJA VU	MINDSCAPE	AD	N D	MAC
0744	GFA BASIC COMPILER (2.0)	GLENTOP	LI	N D	AST
0721	GFA BASIC INTERPRETER (2	GLENTOP	LI	N D	AST
0698	S.D.I.	MINDSCAPE	CW	N D	AST
0742	SINBAD	MINDSCAPE	CW	N D	AMI
L.99.000					
0795	DATA MANAGER ST	TIMEWORKS	DB	N D	AST
0458	PARTNER	TIMEWORKS	UT	N R	C64
0797	SWIFTCALC ST	TIMEWORKS	FE	N D	AST
0796	WORD WRITER ST	TIMEWORKS	WP	N D	AST
L.139.000					
0532	FLEET STREET LASERJET	MIRRORSOFT	UT	N D	MSD
0533	FLEET STREET POST SCRIPT	MIRRORSOFT	UT	N D	MSD
L.159.000					
0723	EXPERT SYSTEM	INFROGRAMES	EX	N D	AST
L.199.000					
0654	AACKO DESK	AACKOSOFT	PI	N D	MSX
0805	TRIMBASE	TALENT	DB	N D	AST
L.249.000					
0390	FLEET STREET PUBLISHER	MIRRORSOFT	UT	N D	AST
0746	DBASE II	IST PUBLISHING	DB	N D	AM8

LEGENDA:

G = Genere:
- AA = Arcade/avventura (senza testo)
- AC = Accessorio
- AD = Avventura (con testo)
- AR = Arcade
- CW = Cinemaware
- DB = Database
- GE = Gestionale
- GR = Grafica
- LI = Linguaggio
- MA = Manuale
- PI = Programma integrato
- RA = Raccolta di programmi
- SI = Simulazione
- SP = Sportivo
- ST = Strategico
- TA = Da tavolo
- UT = Utility
- WP = Gestione di testi

M = Manuale in italiano (S = Si - N = No)

S = Supporto:
- C = Cassetta
- D = Disco
- H = Hardware
- L = Libro
- R = Cartuccia
- Z = Cartuccia + disco

COMPUTER:
- A80 = ATARI 800/130
- AM4 = AMSTRAD CPC 464
- AMI = COMMODORE AMIGA
- AST = ATARI ST
- C16 = COMMODORE 16/PLUS 4
- C28 = COMMODORE 128
- C64 = COMMODORE 64
- MSD = MS-DOS
- MSX = MSX 5E MSX 2)
- S48 = SPECTRUM 48 K

BUONO D'ORDINE

Desiderio ricevere i seguenti articoli:

I prezzi sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000		SPESE POSTALI	4.000
Pagamento in conrassegno		TOTALE L.	

Cognome ....

Nome ....

Via ....

Città .... **Cap.** ....

Prov. .... **Tel.** ....

Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

Gli ordini non firmati non verranno evasi.
Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a:
Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

DR. ECHO

SCUSI, COMMISSARIO NORTHPOLE, QUESTA LUCE MI DÀ FASTIDIO...
MI SERVE PER LEGGERE QUESTO ELENCO CHE NON È BREVE. HO QUASI FINITO.
WAN

...CHI HA TRASFERITO VIA COMPUTER I RUBINI DELL'EMIRO ACHAB DALL'ARABIA A UN IGLOO INCUSTODITO?
POLIX

...CHI HA FATTO SPARIRE L'ARGENTERIA DELL'AMBASCIATA DI FRANCIA COSTRINGENDO L'AMBASCIATORE A MANGIARE CON LE MANI?

LEI, DR. ECHO! SECONDO ME È STATO LEI! PECCATO CHE NON CI SIANO PROVE, COME SEMPRE
PECCATO!

ALLORA IO FARÒ UNA COSA...
COSA?

FARÒ STACCARE LA CORRENTE DAI SUOI COMPUTER, PER L'ETERNITÀ!
NO! QUESTO NO!

STIPULEREMO UN PATTO. CI VUOLE UN LADRO PER SCOPRIRE UN LADRO, VERO?

DUNQUE, LEI È QUI PER TROVARE CHI PRELEVA... EHM... IN PROPRIO DAI CONTI DEI CLIENTI. SIA DISCRETO
LE GIURO CHE NON TORCERÒ UN CAPELLO A NESSUN TERMINALE, SIGNORE

LA SAI QUELLA DELLA GALLINA E DELL'AVIATORE CHE SI BUTTA COL PARACADUTE? IO SONO WOOGIE.
SI, WOOGIE NON FA RIDERE. GRAZIE

SENTI, NELL'INTERVALLO NOI ORGANIZZIAMO UN TORNEO DI LANCIO DEL FLOPPY. SEI INVITATO.
NELL'INTERVALLO IO LAVORO, GRAZIE.

CI MANCAVA UN YUPPIE MALEDUCATO E ARRIVISTA! ODIO GLI YUPPIES!

NON NE POSSO PIÙ DI LAVORARE IN BANCA! IO SONO UN GENIO DEL MALE!

ALLORA, DR. ECHO? QUI ASPETTIAMO DEI RISULTATI. VUOLE VEDERE I SUOI COMPUTERS AL BUIO?

CI SONO QUASI, CAPO! NON DICA QUELLE BRUTTE COSE!

EVVIVA! CE L'HO FATTA!
LO YUPPIE DEVE AVER AVUTO UNA PROMOZIONE

DUNQUE, SIGNORI, SECONDO LA MEMORIA CENTRALE DEL COMPUTER, IL COLPEVOLE È WOOGIE
VADO SUBITO A CHIAMARLO E TORNO

COMMISSARIO, ARRESTI IL DIRETTORE

SE MI PRESTA LA PENNA, LE SEGNO I PUNTI DEL LISTATO DOVE SONO LE OPERAZIONI FATTE COL COMPUTER DEL DIRETTORE, MA FIRMATE COL NOME DI WOOGIE

ALLORA, POSSO TORNARE A CASA SENZA TEMERE PER LA SALUTE DEI MIEI CALCOLATORI?
VADA PURE, DR. ECHO, MA PRIMA MI RENDA LA STILOGRAFICA D'ORO
POLIX
Fine

LA SOFTRIVISTA JACKSON PER GLI UTENTI C16& Plus 4

JACKSON SOFT compilation

C16 & Plus 4

VINCERE ALL' ENALOTTO

JACKSON SOFT ORO

C64 & 128

VERSIONE "CASSETTA"

VERSIONE "DISCO"

ENALOTTO

IL PROGRAMMA CHE AIUTA A VINCERE ALL' ENALOTTO

I JACKSONIANI

ADVENTURE IN TRE PARTI

CARICAMENTO VELOCISSIMO

CON COLONNA SONORA E SPRITES ALL'INTERNO DEI GIOCHI

ALLARME A XART: IL RAGGIO DELLA MORTE

CONSIGLI PER DRAGON'S LAIR

C64 • 128

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

novità in edicola per il tuo computer.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON